

GUIA ESTRATEGICA MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Aceleramos tanto que...

Versiones con y sin Salida a TV



Impact 4 PRO 32MB
Impact 4 PRO 64MB



Hulk 5 32MB
Hulk 5 DH 32MB*
* salida a 2 Monitores



Impact 2 M64 32MB AGP



Impact 2 M64 32MB PCI

CAPITAL FEDERAL

Almagro	Nextland	4958-6666
Barrio Norte	Terabyte	4787-7000
Belgrano	Compumundo	4824-9608
Belgrano	Baidat	4783-5552
Belgrano	Compuexpert	4787-8535
Caballito	Compumanías	4581-7449
Caballito	Leb Computers	4958-1603
Caballito	Mexx	4433-3829
Microcentro	Super Planet	4375-0003
Paternal	Compumar	4585-7525
San Cristobal	Anamax	4308-5300

GRAN Bs. As.

Hurlingham	Telesistem	4662-3030
Laferrere	Ricciardi	4626-3659
Lanus Oeste	Servicomp	4247-4999
Lomas de Z.	Virtual Center	4243-0276
Martinez	Tecmar	4733-3859
Martinez	Pano	4793-8594
Olivos	C.A.I.O.	4794-9180
Ramos Mejía	World Key	4654-8221
Ramos Mejía	Browse	4656-6534
San Justo	Dary	4484-9552
San Martín	Desys Soft	4754-1071

INTERIOR

Cordoba	PC Boutique	0351-4260690
La Plata	Master Comp.	0221-425-6652
Mar del Plata	Leader Comp.	0223-75-9944
Mendoza	Megabit	0261-4380182
Paraná	Gbytes	0343-4315625
Rafaela	Red Santi	0349-2450048
Tandil	Next	02293-15643005
Tucuman	Compumatic	0381-4301300

XTREME PC

AÑO 4 • NUMERO 41

OPERATION FLASHPOINT

El comienzo de una nueva era en juegos de estrategia y acción

PAG. 22

EDITORIAL

Estamos locos con Operation Flashpoint. ¿No saben qué es? ¡No puede ser! Bah, entendemos que no sepan. Después de todo, los checos se mantuvieron bien callados durante todo el desarrollo de este juego que promete poner de cabeza al género. Así que nos pusimos en contacto con ellos, los obligamos a soltar la lengua (no utilizamos la violencia en ningún momento, muhaha) y como resultado hoy pueden acceder en exclusiva a todos los detalles previos al inminente lanzamiento de esta locura.

Sabemos que Operation Flashpoint va a sorprender a muchos, y todavía más si les gustan cosas como SWAT 3, Team Fortress o Counter-Strike. El juego de los checos tiene un tufillo muy fuerte a lo mejor del género.

En este número también tenemos el placer de presentarles la tercera edición de los Premios Xtreme a los juegos más destacados que pasaron por nuestra redacción durante el 2000. Este es un acontecimiento que sólo se repite una vez por año y uno de los más esperados por todos nuestros lectores. Un juego es una pequeña obra de arte interactiva. La entrega de premios tiene como fin el reconocimiento a diseñadores, artistas, programadores, distribuidores y a todos los implicados de una forma u otra en este apasionante trabajo. También constituye una guía fundamental de los títulos que no pueden faltar en la colección de un jugador.

Hemos dividido los juegos en diferentes categorías, intentando ajustarnos lo mejor posible a cada género. Sin embargo, como les advertíamos el año anterior, muchos continúan con una tendencia a mezclar diversas modalidades, tanto que a veces es imposible definirlos. Es el caso con nuestra elección como Mejor Juego, que, no para nuestra sorpresa, también es el elegido por los lectores en sus votaciones.

Esta tercera entrega de premios Xtreme también es especial por coincidir con el verdadero fin del milenio, ocurrido, para los despistados, el 31 de diciembre de 2000. Se nos ocurrió preguntar a nuestros lectores por el que consideran el Juego del Milenio; en otras palabras, el más significativo e importante de la historia de los juegos para PC. ¡Lo maravilloso es que también hubo coincidencia! La mayoría de los integrantes de la revista y la mayoría de los lectores pensamos lo mismo. ¡Felicitaciones para todos, caramba! Supongo que algunos van a sorprenderse con el resultado, pero tras leer las explicaciones del caso confío en que no queden dudas al respecto. Por supuesto, estamos dispuestos a escuchar sus opiniones y anécdotas, así que escriban y despáchense con sus pensamientos.

Por otra parte, notarán que este número tenemos menos reviews y que ninguno de los títulos sometidos a análisis alcanzaron la preciada categoría de clásicos. Un bochorno para las compañías, que encuentra su explicación en la época del año que estamos atravesando y que afortunadamente termina este mes. Son escasos los lanzamientos importantes entre la Navidad y el inicio de la Electronic Entertainment Expo. De todas maneras, en XPC la diversión no acaba jamás y la adversidad no existe. Este número tiene más jugo que un tomate maduro, a pesar que las compañías andan encanutando los juegos.

Finalmente, quiero agradecer a todos los clanes que se pusieron en contacto para ser entrevistados en nuestra nueva sección dedicada a las comunidades virtuales más destacadas.

A partir de este mes, en tanto, estaremos entrevistando a las celebridades del mundo de la farándula que sean fanáticas de Xtreme PC. El mes próximo empezaremos con María Vásquez, y durante mayo continuaremos con Valeria Mazza. Las interesadas, por favor escríbanme o déjenme su número de celular.

Durgan A. Nallar

XTREME 

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MARZO 2001

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves e-mail: DAE@the-pentagon.com

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

EL CLUB DE LA PELEA

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Pedro F. Hegoburu, Diego E. Vitorero

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut, Leonardo Panthou, César Isola Isart, Erica Nuñez Boess, Martín A. Espelosin

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial PowerPlay®, Paraguay 2452, 4° "B", Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 54-11-4961-8424 Buenos Aires, República Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar

Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Alcatraz

Philos Laboratories intentará aportar algo nuevo en cuanto a estrategia. El juego se orientará a liberar a diferentes especialistas de las prisiones más importantes del mundo. Cada uno de ellos tendrá habilidades que deberán ser usadas con sabiduría, por ejemplo, en sabotajes contra el gobierno. Una vez que todos nuestros especialistas estén fuera de prisión, deberán concentrarse en la misión para la cual fueron liberados: rescatar a un líder rebelde de la más imponente y peligrosa prisión de todos los tiempos: la mismísima Alcatraz.



Este juego, con claras referencias a Commandos y al futuro Desperados, contará con muchas modalidades multiplayer, que todavía no han sido develadas. Lo tendremos esta primavera.



Warcraft III con novedades

Blizzard ya confirmó el nombre completo de su nuevo RTS, que será Warcraft III: Reign of Chaos (envidiable creatividad) y las cuatro razas con las que podremos jugar. No, no nos equivocamos... son cuatro: humanos, orcos, no-muertos y elfos oscuros. Los demonios se quedaron afuera. Los flamígeros seres, que originalmente iban a poder ser elegidos en el comienzo del juego, apenas podrán interactuar con las demás razas.



Muchos recordarán que cuando se anunció por primera vez esta tercera parte de la saga, las razas jugables iban a ser nada menos que seis, hasta que en junio de 2000 Blizzard cambió de parecer y quedaron cinco de las seis razas. Ahora se pasó de cinco a cuatro razas, todo con el fin de que el equipo de programadores pudiera dedicarse de lleno al balance de las unidades, la inteligencia artificial y las campañas para cada raza. El juego estará listo, según dicen, a fin de año.



Sensación Black & White

Los muchachos de Lionhead Studios incorporaron a su juego estrella una tecnología conocida como TouchSense, generosidad de la compañía Immersion Corp. Por medio de un mouse (iFeel Mouse de Logitech), los usuarios podrán sentir un amplio rango de sensaciones que ya fueron incorporadas al juego en sí, según un reciente reporte de Immersion. Un ejemplo es la sensación que sentiremos cuando alimentemos a nuestros seguidores o cuando carguemos energía para lanzar un hechizo, momento en el cual sentiremos algo parecido al latido de un corazón.

Black & White sigue sufriendo retrasos en su fecha de salida. Por ahora, parece que estaría listo en marzo, pero la verdad es que nada es seguro. No es casualidad que como foto hayamos puesto al Dios Tortuga.



Torneos



BattleLAN Center organizó el primer torneo de Unreal Tournament en la modalidad CTF para 4 integrantes. Participaron 11 equipos, con un total de 44 jugadores. Los mapas elegidos fueron CTF-Face y CTF-LavaGiant. Estos son los resultados:

1°: Clan [MOP]: BaTaTa, SIG, Botserver y Shadow.
2°: ilcapo, Optimus, Back y Maverick
3°: Clan OGT: Tincho, Johnny Tolengo, Dark Knight y Draek Moe.

Los premios para el primer puesto fueron un mouse óptico, un Unreal Tournament Game of the Year para cada uno de los integrantes y 40 horas para jugar gratis en BattleLAN CENTER; para el segundo lugar hubo un Unreal Tournament Game of the Year para cada uno de los integrantes y 20 horas gratis; y, para el tercer puesto, remeras, posters y 20 horas gratis para jugar.

Los Unreal Tournament y las remeras fueron gentileza de Edusoft.

El pasado domingo 14 de febrero también se realizó en BattleLAN Center un torneo de Starcraft: Broodwar en la modalidad Team 2 versus 2. Los mapas fueron Lost Temple y Hunter, y participaron un total de 48 jugadores (24 parejas). Entre los clanes estuvieron los Alfa, GM, UAS, PM y AZUL Team. En este caso, los ganadores resultaron ser [GM]Rush y Computer en el primer lugar, [Alfa]ACE y [Alfa]Figu en el segundo y Yun@UAS y DarkLead en el tercero.

¿Hubo premios? Sí. Para los primeros, un mouse óptico, un Starcraft y un Broodwar para cada uno de los integrantes, más 40 horas para jugar gratis. Los segundones se llevaron un Starcraft, un Broodwar para cada uno y 20 horas gratis, y los últimos se ganaron remeras, posters y 20 horas gratis.

Los Starcraft, un Broodwar y las remeras fueron gentilezas de GTC Riboon.

Por otra parte, desde el 17 al 31 de marzo se realizará en Kimochi Games una Counter-Strike Party en la que habrá importantes premios.

Para más datos vean el anuncio de Kimochi en la página 15.

noticias
de último momento

El nuevo Windows "Whistler"

El coloso mundial del software informático piensa sacar una nueva versión del sistema operativo. Windows XP -que en un principio se llamaría Windows Whistler- ya está siendo probado por valientes Beta Testers de todo el mundo y se espera que sea lanzado en septiembre. Windows XP promete la esperada fusión de Windows 95/98/Me con Windows NT 2000. Con esto, Microsoft busca unir a dos tipos de usuarios, los que necesitan la estabilidad de NT 2000 con la compatibilidad multimedia y de juegos de sus sistemas operativos de uso hogareño.

De lo que realmente se sabe poco es si la famosa "pantalla azul de la muerte" -ésa que aparece de golpe y porrazo con una leyenda que ni la gente de Bill debe saber de qué se trata- desaparecerá para siempre.

Intel bajó otra vez sus precios

Los descensos en las ventas de PC, y la creciente popularidad de AMD, preocupan lo suficiente a Intel como para decidirse a bajar un poquito más los precios.

Los nuevos Celeron de 800MHz podrán conseguirse a 170 dólares en los Estados Unidos. El nuevo modelo de Pentium 4 de 1.3 GHz costará unos 409 dólares. Esto acarreará una gran baja en los precios de las computadoras hogareñas. Además, los Pentium de 1.5 GHz bajarán de 575 a 440 dólares. Como si eso fuera poco, TODOS los Pentium III bajarán un 43%, haciéndolos de esta manera muchísimo más accesibles.

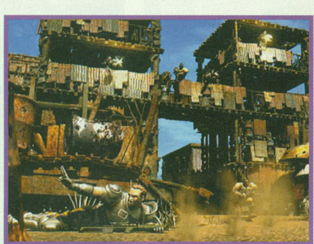
Expansión para Baldur's Gate II

Todos aquellos que hayan terminado Baldur's Gate II habrán notado que quedan varias cositas en el tintero. Bueno, para ellos se viene, aparentemente, una expansión con fecha de salida estimada el 31 de mayo de este año. Se espera más información sobre este tema en la próxima E3.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

El juego táctico de combate basado en el mundo de Fallout, próximo a ser publicado por Interplay, realmente tiene potencial. Si estuvieron jugando la demo single player, o si prueban la demo multiplayer de este mes, verán que los muchachos de la Hermandad de Acero se destrozan sin displicencias.

Mucha sangre y acción... además de la original creación de personajes de Fallout con todo el desarrollo de habilidades al estilo RPG... ¡Muy bueno!

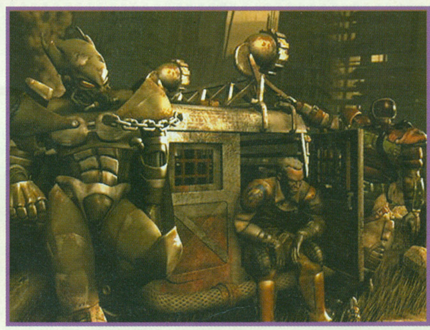




Si quieren ver más fotos, las encontrarán en Datafull.com.

Por otra parte, Interplay está pensando en desarrollar la tercera parte de la saga Fallout. Aparentemente, Fallout III será un juego únicamente online. No se nos ocurre un mejor título para llevar a las carreteras virtuales...





The Matrix: el juego



Hablar de lo que significó The Matrix para el mundo de la cinematografía no es nuestra tarea. Lo que significó The Matrix en lo referente a lo cultural tampoco nos corresponde. Y menos nos corresponde analizar el aporte de la película al mundo de la filosofía moderna. Sin embargo, ahora The Matrix va a incursionar en el mundo de los videojuegos, nada menos que de la mano de Interplay Entertainment, empresa responsable -entre otros clásicos- de Baldur's Gate y Fallout. Se habla de cifras demasiado elevadas como para que nosotros, los mortales, podamos comprender, pero el jugoso trato permite a Interplay trabajar en varios títulos de la franquicia.

Se cree que el primero sería un juego de acción en tercera persona y en 3D para PlayStation 2 que uniría los diferentes guiones de The Matrix y sus secuelas todavía sin estrenar. Por supuesto que la PC también se hará eco del juego y que se esperan versiones a la par con la de PS2.

La secuela de Z

Eon Digital Entertainment anunció que la secuela de Z, aquél viejo RTS de 1996 con robots borrachos, desarrollado por Bitmap Brothers (¡cuánta alegría nos trajeron siempre los juegos de Bitmap Brothers!) fue renombrado como Z: Steel Soldiers, y se espera su lanzamiento para este otoño argentino.

La secuela de Z es el primer intento de la compañía en el terreno de la estrategia en 3D. La historia esta vez ocurre 500 años en el futuro con respecto al original, entre los mismos dos bandos, Transglobal Industries y MegaCom Corporation. ¿Se acuerdan? Habrá una IA mejorada, 30 unidades, 30 misiones single player y 20 niveles multiplayer con soporte de hasta 8 jugadores.



Deus Ex 2 en la mesa de diseño

Según Warren Spector, Deus Ex 2 no será el típico juego que se produce aprovechando el éxito de la primera parte, sino que será tan original como ella y presentará infinidad de planteamientos nuevos.

Según Warren, la experiencia adquirida al desarrollar Deus Ex será de vital importancia para su secuela ya que implementarán muchas de las ideas que en el primer juego tuvieron que dejar de lado por carecer de la práctica necesaria.

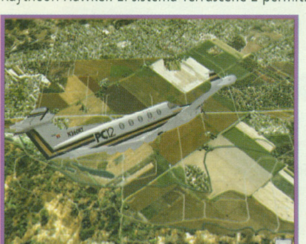
Por otro lado, Warren confirmó que Thief III tendrá opciones multiplayer y el sonido será crucial como en las entregas anteriores. También se mejorará la inteligencia artificial de los enemigos y los escenarios estarán desarrollados en ambientes urbanos.



Fly! II

La nueva iteración del simulador de vuelo de Terminal Reality ya está carreteando hacia los estantes de venta. Entre sus principales características veremos escenarios en alta resolución y con calidad fotográfica, como ya nos tiene acostumbrados este producto. Habrá aviones exclusivos como el Pilatus PC-12 Turboprop y un helicóptero Bell 407, uno de los más poderosos. También estarán el Cessna Skyhawk, el Beechcraft KingAir y el Raytheon Hawker. El sistema Terrascene 2 permitirá navegar bajo Reglas Visuales de Vuelo y con diversas condiciones climáticas. Habrá varias opciones multiplayer y más aeronaves para descargar desde el site de Gathering of Developers, la distribuidora de Fly! II.





Star Wars Battle for Naboo

LucasArts desafía a los usuarios de PC a unirse en una causa común contra la malvada Federación de Comerciantes.

Star Wars: Battle for Naboo, que ya salió a la venta en su versión para Nintendo 64, será convertida por la empresa Factor 5 al formato de nuestras PC con una resolución y texturas mejoradas y nueva interface. La conversión debería estar en los locales en marzo de este año.

En Star Wars: Battle for Naboo podremos pilotar una amplia gama de vehículos y enfrentar legiones de Battle Droids, Starfighter Droids y ATs. A lo largo de esta dudosa aventura, compuesta por algo más de 15 niveles, los jugadores lucharán sin tregua contra el invasor en combates aire-aire, tierra-tierra y aire-tierra. Muchos escenarios serán inéditos aunque habrá zonas ya vistas en el Episodio I: La Amenaza Fantasma...



Robin Hood: Defender of the Crown



Se acuerdan de Defender of the Crown? Ahhhh.... En los tiempos de la Amiga y la Commodore 64, Cinemaware no dejaba de sorprendernos con sus juegos "cinemáticos". Luego de años de estar cerrada, la empresa de fichines vio que era el momento indicado para retornar al mundo de los videojuegos. Así, en su lista de futuros lanzamientos figuran "remakes" de sus clásicos de los años ´80. Defender of the Crown y The Three Stooges (Los Tres Chiflados) son dos claros ejemplos. Sin embargo, también tienen planeado lanzar juegos inéditos, pero con esa personalidad que logró que sus títulos fueran clásicos. Uno de estos títulos es Robin Hood: Defender of the Crown.

En el juego asumiremos el rol de Robin Hood, en 3D, para salvar Inglaterra de las manos del tirano príncipe John. Muchas son las pruebas que deberemos superar para lograr tal cometido: concursos de arquería, justas, peleas con espadas y sitios a castillos. Lo que se dice, un Defender of the Crown ambientado en la leyenda del que robaba a los más ricos, para dárselo después a los más pobres. Robin Hood: Defender of the Crown va a estar disponible para PC, PS2 y Xbox.

Ganadores del concurso Datafull.com

El mes pasado hicimos en nuestra página en Datafull.com un concurso paralelo al de la revista preguntando por el mejor juego del año y el más importante del milenio. Entre los premios para quienes respondieron nuestras preguntas hubo esta hermosa edición especial de Oni, compuesto por el juego, una mochila, el cómic, un mousepad y stickers, que se ganó nuestro amigo **Guillermo Ezequiel Bertini**.

Además, los siguientes cuatro concursantes, **Marcos Meli**, **Patricio Ezequiel Spallatti**, **Diego de Estrada** y **Hernan S. Demartino**, se llevaron originales de Gunman Chronicles, FIFA 2001, Michelin Rally Masters y Homeworld Cataclysm.

Los ganadores pueden pasar a retirar sus premios por la redacción. Los demás, vayan a buscar su oportunidad a Datafull.com, donde estamos haciendo un nuevo concurso.



Concurso Tony Hawk´S Pro Skater 2

Antes que nada, gracias a todos los que nos enviaron sus parques. La verdad que estuvieron todos muy, muy buenos, pero como decía en el cuadro del review de THPS2, sólo una persona se puede hacer acreedora al premio. DIEGO MARINIC, te esperamos en la redacción de lunes a viernes de 11 a 18 hs. con tu DNI en mano, así te entregamos el premio.

¡Y nuevamente, felicitaciones a todos!

Unreal 2, Unreal Warfare y Unreal Fortress



Que iba a salir, todos lo sabíamos... el problema era cuándo. Bueno, en una lista de lanzamientos interna de Infogrames, Unreal 2 figura entre los títulos que harán aparición allá por el primer cuarto de 2002. Otro título que llamó la atención fue Unreal Warfare, que comenzará a desarrollarse cuando Unreal 2 esté listo. Es seguro que lo veremos en la E3.

Mientras tanto, Mark Rein, Vicepresidente de Epic Games, reveló detalles del misterioso Unreal Warfare. Gracias a la aplicación de las nuevas tecnologías, podrá mostrar entre 150 y 200 polígonos más de los que vimos en Unreal Tournament. El engine de terreno fue mejorado y el editor permite importar texturas desde 3D Studio MAX en formato ASE. Funcionará bajo DirectX 8, por lo que las texturas podrán ser de hasta 2048x2048. La inteligencia artificial ha sido mejorada, por lo cual los bots se comportan como verdaderos jugadores humanos.



Por otro lado, Unreal Fortress ya cuenta con un versión Beta 1 (build 390) totalmente gratuita que puede ser descargada desde *www.unrealfortress.com*.

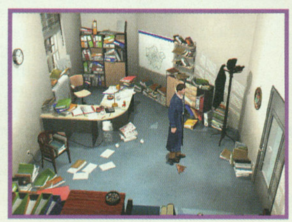
Mystery of the Druids

Asumiendo el rol de Brent Halligan, un investigador de Scotland Yard, deberemos aventurarnos por un viaje temporal hasta la época de los druidas para investigar unos extraños asesinatos rituales. Al comenzar los crímenes, junto con su amigo antropólogo, el Dr. Turner, Halligan encuentra pistas que conectan a los atroces asesinatos con una runa de una antigüedad legendaria. Para develar el misterio ambos deben viajar hasta el año 1.000 y ver qué onda con estos druidas.

Muchos puzzles copados, más de 50 lugares, 20 parlanchines personajes con un diálogo nada lineal y 360 escenas interactivas componen esta aventura temporal. El juego es germano y, como ven en las fotos, promete bastante. En Alemania sale a fin de año, en los EE.UU. todavía no se sabe. Habrá que echarle un ojo en estos tiempos de escasez de aventuras gráficas.



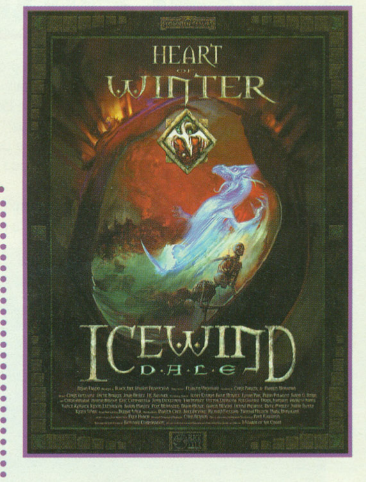




Icewind Dale: Heart of Winter

El pack de expansión para el buenísimo RPG de Black Isle ya se debería encontrar disponible cuando lean esto. Heart of Winter ofrece más aventuras basadas en las reglas de la segunda edición de Dungeons & Dragons, con un bestiario renovado, hechizos inéditos y una extensa área para explorar en el bárbaro mundo de Forgotten Realms.

Veremos mejoras tecnológicas y de jugabilidad, por ejemplo una resolución más alta, bicharracos más grandes y una nueva interface. Como es obvio, requiere la instalación previa de Icewind Dale.



Ganadores de la tercera Selección Anual
PREMIOS XTREME PC 2000

Primer Premio:
JAVIER MARTINEZ (DNI 20.891.991)
1 Placa TEPPRO HULK V
1 CREATIVE WEBCAM GO PLUS
1 DIMM de 128 MB RAM X-MICRO
1 Juego STARLANCER

Segundo Premio:
NICOLAS CIVITELLI (DNI 28.642.726)
1 Anteojo TERMINATOR 3D
1 WHEELMOUSE OPTICAL
1 Juego SOLDIER OF FORTUNE
1 Juego RUGBY 2001

Tercer Premio:
GERMAN ACUÑA (DNI 32.155.264)
1 SIDEWINDER GAME VOICE
1 Juego HITMAN: CODENAME 47
1 Juego TZAR

Cuarto Premio:
DANIEL ALEJANDRO CARRIZO (DNI 28.699.096)
1 IRON STICK
1 Kit STARSIEGE UNIVERSE (Starsiege y Tribes)

Quinto Premio:
FERNANDO PERALTA (DNI 31.933.162)
1 MOUSE OPTICAL
1 Juego EVOLVA
1 Juego SOULBRINGER

¡Felicitaciones! Todos los ganadores que vivan en la Capital Federal pueden pasar a retirar sus premios directamente por las oficinas de la redacción, sita en Paraguay 2452, 4º Piso "B", de lunes a viernes entre las 11:00 y las 18:00 horas.
Es imprescindible que presenten sus documentos de identidad para retirar los premios, y que se vengan bien peinaditos para la foto. Tienen tiempo hasta el 30 de marzo.
Los ganadores que viven en el interior del país recibirán sus premios por correo durante este mes. Queremos agradecer especialmente a CD MARKET, CREATIVE LABS, MICROSOFT ARGENTINA, TEPPRO y X-TECNOLOGIES, nuestros anunciantes, por patrocinar con sus excelentes productos esta tercera edición de los Premios Xtreme. Gracias también a todos los lectores por participar. Recuerden que en Datafull.com también hay ganadores de otros premios y un nuevo concurso en línea.



DOLBY® DIGITAL 5.1 SOUND BLASTER®



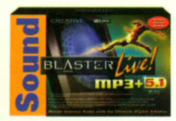


Hasta ahora, tener la calidad de sonido del cine en su PC estaba fuera del alcance. Pero con la llegada de la nueva Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 con la tecnología Dolby® Digital 5.1 y su colección completa de juegos y software (programas) utilitarios, la experiencia con juegos, música y películas en su PC pasan a ser una experiencia aún más emocionante. Con los efectos sonoros EAX™ usted puede adaptar el sonido a su gusto, **control remoto** para navegar a través de su colección de música MP3 y el nuevo **Live!Drive™ IR** con conexiones frontales para todos sus accesorios... ¡es la solución absoluta para entretenimiento en el PC!

No importa el sistema o necesidad que usted tiene, siempre hay una solución Sound Blaster® Live! ¡con la tecnología Dolby Digital ideal!







CompuCompras • CompuMar • CompuMundo • Multimedia Saint Eloi • Nextland Plus Computación • Supermercados Libertad • Terabyte • Virtual Center





Visite **www.soundblaster.com** para más información.



lanzamientos nacionales

una completa reseña de los títulos próximos a salir en nuestro país

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Blair Witch Project Vol.1	Acción / Arcades	G.O.D	Tele Opción
Toy Story 2	Acción / Arcades	Disney	Edusoft
A Sangre Fría	Aventuras / RPG	Ubisoft	Microbyte
Zeus	Estratégicos	Sierra	GTC Ribbon
Power Tank	Acción / Arcades	FX Int.	Centro Mail
MechWarrior 4	Acción / Arcades	FASA	Microsoft
Dinosaurio	Acción / Arcades	Disney	Edusoft
Kingdom Under Fire	Estratégicos	GOD	Tele Opción
NBA Live 2001	Deportes	EA Sports	Microbyte
Virtual Pool 3	Simuladores	Interplay	Edusoft
SimCoaster	Simuladores	EA	Microbyte
Giants	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción

4 cortitas

Activision prepara Soldier of Fortune 2

El presidente de Activision, Robert Doornick, anunció que este arcade 3D, uno de los más sangrientos de la historia de los videojuegos, tendrá una continuación para el próximo año fiscal, que comienza en abril y termina en marzo de 2002.
Recordemos que el primer SoF, lanzado en marzo de 2000, fue cuestionado por excesivamente violento -no más que cualquier película de Sábados de Súper Acción- y rápidamente prohibieron su distribución en algunos países del hemisferio norte.
SoF fue creado a partir del engine de Quake II; en cambio, su secuela estará concebida con el engine de Quake III Arena. Todavía no se sabe si Raven será la compañía que tendrá a su cargo la responsabilidad de programarlo. Activision, por su parte, espera que SoF 2 y Return to Castle Wölfenstein se conviertan en records de venta cuando salgan al mercado.

Levelord habla de Doom III

Levelord es uno de los diseñadores más respetados de la industria. Sus trabajos pudieron verse en Heavy Metal F.A.K.K. 2, American McGee´s Alice, Sin y, mucho antes, en Duke Nukem 3D y Doom. Hace poco le preguntaron sobre su participación en Doom III. Según LeveLord, Doom no necesita ni historia, ni un personaje con desarrollo, ni secuencias renderizadas, nada de eso... Doom, según el maestro de los niveles, es simplemente acción frenética, constante y de la más violenta. Para LeveLord, el juego que más se asemeja hoy en día al espíritu Doom es el inminente Serious Sam.
Por otro lado, id Software ya se hizo con el dominio de Internet UA-Corp.com (www.ua-corp.com) para que sirva de portal para su nuevo Doom. Los memoriosos se deben acordar que UA-Corp era la empresa responsable de los portales interdimensionales que comunicaban nuestro plano con el mismísimo infierno.

Las ratas de Neverwinter Nights

Los responsables de Neverwinter Nights, señalado como el posible RPG del año, quieren que los jugadores la pasen de lo mejor con su nuevo RPG y es por eso que se han puesto a retocar quisquillosamente el código fuente del juego. Si bien son muchos los detalles que faltan pulir, todos están muy contentos por lo que han logrado hasta ahora y aseguran que trabajan más rápido y mejor de lo que habían imaginado. En el XCD pusimos un video del juego.
Los muchachos de Bioware se quedaron sorprendidos, al repasar su trabajo, cuando vieron la cantidad de ítems, interfaces, dibujos y demás elementos ya diseñados para Neverwinter Nights. Como ejemplo, un solo artista dibujó nada menos que 1.720 íconos de armas. La inteligencia artificial también parece muy prometedora. Como ejemplo, dan el de las ratas: estos peculiares roedores no atacarán hasta que tengan una notable superioridad numérica en comparación con el enemigo. ¡Cuando esto suceda, los veremos llegar desde todas direcciones!

The Sims Live



Gracias a que The Sims fue el juego que más vendió en el 2000, veremos estos seres virtuales hasta en la taza del inodoro. Hagamos un recuento de las versiones de The Sims que ya llegaron y de los que se vienen. Por un lado tenemos al ya clásico The Sims, más su extensión Livin´ Large y la inminente House Party.
Por el otro, todos estamos esperando SimsVille y Sims Online. ¡Ahora se acaba de develar otro producto de los Sims! The Sims Live será una utilidad que se integrará en la versión Online de The Sims y funcionará como una especie de ICQ, pero con un estilo más chaposo.
The Sims Live permitirá comunicarnos con miles de usuarios de todo el mundo empleando personajes animados al mejor estilo Sims.

xtremecd

DEMOS
Star Wars: Battle for Naboo
F1 Racing Championship
Giants: Citizen Kabuto (Meccarins Demo)
NBA Live 2001
Serious Sam Public Test 2

PATCHES
Age of Sail II v1.1
C&C Red Alert 2 v1.004
Carmageddon TDR 2000 Zombie Blood Patch
Combat Mission 1.12
Diablo II v1.05
Serious Sam Public Test 2 v2.1a
Sudden Strike 1.2
SWAT 3 v1.7

ADD-ONS
HL Counter-Strike Rats
HL Vampire Slayer
Q3 Art of War
Q3 Excessive
Q3 Team Arena Map Pack #1
UT Excessive

HERRAMIENTAS
Copernic 2000
DirectX 8.0
ICQ 2000b 4.63 Build 3279
MusicMatch Jukebox 6.0
nVIDIA Drivers 6.50
Sonique 1.90
Winzip 8.0

VIDEOS
Alone in the Dark IV
Black & White
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint

EXTRAS
Doom 95 Shareware
MeteorMash 1.0
MP3 Dancer
Spiderman DeskPlayer
Super Mario Final
Zelda Classic
Colección de Wallpapers
Indice XPC al Nro. 40

Star Wars: Episode I - Battle For Naboo

La oscura sombra de la Federación Comercial ha caído sobre Naboo. En la ciudad capital de Theed, la fuerza invasora ha aterrizado. Temiendo por la suerte de su planeta, la Reina Amidala planea escapar de Theed para llevar el caso de Naboo ante el Senado Galáctico en Coruscant. Pero mientras ella está ausente, Naboo se encuentra en grave peligro y debe ser protegido. Como el Teniente Gavyn Sykes de las Fuerzas de Seguridad Real de Naboo, nuestro deber será escapar de la sitiada Theed y formar un movimiento de resistencia.

Los VDM viajan a Brasil en representación de la Argentina

El clan de Quake más popular y ganador de la Argentina se va a Brasil en el mes de abril. Allí participará de un torneo de la CPL -Cyberathlete Professional League- de Quake III Arena, el cual reparte más de 25.000 de los grandes en premios. Recordemos que el clan está conformado principalmente por los campeones argentinos Jackson y Shotgun -el primero, ganador de la Bigone 2000-, y sus secuaces Hunter, Trompetín, Quad, Eva y Tongas.

Desde aquí les mandamos toda la *merde*. Los mantendremos al tanto de lo que suceda en el evento.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



Rodolfo A. Laborde

Alias: Fito
Edad: 28
Géneros preferidos: Aventuras gráficas, FPS, simuladores, RPG... casi todo me va bien, menos los juegos de estrategia y de deportes.
Clásicos favoritos de PC: TIE Fighter, Dark Forces, Legend of Kirandia, Half-Life y Opposing Force.
Música: Enya, Loreena McKennitt, Secret Garden, Clannad, Era y Enigma. La música clásica, la celta y también la japonesa.
Hobbies: Warhammer Fantasy Battles, dibujar, jugar de principio a fin todo juego que me llame la atención (¡cuando tengo tiempo, claro!), coleccionar anime y model kits, viajar... en fin, necesitaría otra vida para poder ocuparme de todo. (N.de.E.: O ser *inmortal*).
Lo que ama: A mi familia, a Cori -mi novia- y a mis amigos. A Kala, Lori, Felipe y Misha (mi zoo personal, je). Trabajar en un ambiente tan copado y con gente tan piola como la de la redacción. Estudiar japonés, la cultura japonesa en general.
Lo que odia: A los políticos (¡sí, a todos!), ver triste a la gente, los que maltratan y matan animales para divertirse. A los hipócritas y a los desagradecidos.

fechas de salidas

Alone in the Dark: TNN	Darkworks / Infogrames	Otoño 2001
Anachronox	Eidos	Verano 2001
Arcanum	Troika Games / Sierra	Verano 2001
Black & White	LionHead / EA	Verano 2001
Blade of Darkness	Codemasters	Verano 2001
Bugs Bunny & Taz Timeb.	Infogrames	Marzo 2001

Commandos 2
Compañía / Distribución:
Pyro Studios
Fecha de Salida:
Verano de 2001

Commanche 4	Novalogic	Verano 2001
Deus Ex 2	Eidos	Verano 2001
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	Otoño 2001
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Echelon	Bethesda	Verano 2001



Desperados
Compañía / Distribución:
Spellbourne/Infogrames
Fecha de Salida:
Marzo de 2001

Fallout Tactics	Interplay	Marza 2001
Freelancer	Microsoft	Verano 2001
Good & Evil	GT Interactive	Verano 2001
Hidden & Dangerous 2	Ilusion Softworks	Otoño 2001



Evil Dead: Hail To The King
Compañía / Distribución:
THQ
Fecha de Salida:
Marzo de 2001

High Heat Baseball 2002	3DO	Verano 2001
Legends of Might & Magic	3DO	Verano 2001
Loose Cannon	Microsoft	Verano 2001
Max Payne	G.O.D.	Verano 2001
MechCommander 2	Microsoft	Verano 2001

Icewind Dale: Heart of Winter
Compañía / Distribución:
Interplay
Fecha de Salida:
Verano de 2001

Metropolis	Interplay	Verano 2001
NFS: Motorcity OnLine	EA	Verano 2001
Neverwinter Nights	Interplay	Verano 2001
Pretorians	Eidos	Verano 2001
Serious Sam	Odi	Abril 2001



Gangsters 2
Compañía / Distribución:
Eidos
Fecha de Salida:
Otoño 2001

Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Verano 2001
SimMars	Maxis / EA	Verano 2001
SimsVille	Maxis / EA	Otoño 2001
Startopia	Eidos	Verano 2001
Star Trek: Dominion Wars	Simon & Schuster	Verano 2001

Legend of the Blademasters
Compañía / Distribución:
Ripcord Games
Fecha de Salida:
Verano 2001

The World Is Not Enough	EA	Verano 2001
Thief III	Eidos	Verano 2001
Warcraft III	Blizzard	Otoño 2001
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución:
Sierra
Fecha de Salida:
Verano 2001



Worms World Party	Interplay	Marzo 2001

Fechas estimativas de lanzamiento en los Estados Unidos. Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis
INTERNET: www.maxis.com
FECHA DE SALIDA: Mayo de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

The Sims: House Party

¡Los Sims se enfiestan a lo grande! Anteriormente conocido como Sims Love, House Party pretende enamorarnos

Por Maximiliano Ferzzola

Era un día aburrido en el barrio Sim. Las tardes de calor se sucedían unas tras otras y todo era una inmensa e implacable rutina. Del trabajo a casa, de casa al trabajo. Limpiar, cocinar y charlar con los vecinos siempre sobre los mismos y aburridos temas. Pero de pronto, sin que nadie lo pronosticara, un rayo de esperanzas emergió de las lóbregas nubes del abatimiento, para convertir la rutina diaria en una fiesta descontrolada.

No es ningún secreto que The Sims, de la gente de Maxis, se haya convertido, dentro del mundillo de los videojuegos, en un fenómeno cultural. Desde su salida, más o menos un año, se ha mantenido impoluto dentro de los primeros puestos en los charts de ventas, vendiendo miles y miles de copias a los fanáticos de la estrategia y los no tanto. Luego, ni corta ni perezosa, Maxis lanzó al mercado una expasión para que su producto original siguiera respirando con vida propia. Así, Livin´ Large hizo su aporte para que The Sims siga hasta hoy en día manteniendo la corona del más vendido. Ahora, House Party intentará lo mismo, será un elixir de rejuvenecimiento para todos aquellos fanas con ganas de más. Y podemos apostar a que, sin lugar a dudas, House Party será una expansión bien recibida por todos aquellos que se engancharon desde el principio con la vida Sim. Principalmente, House Party llenará huecos dentro del juego original que ya se hacían pedir a gritos. Tim LeTourneau explicó que esta expasión hondará en los descuidados aspectos sociales de las pequeñas personitas virtuales. Los objetos en House Party afectarán a los Sims en un nivel social, en la dinámica de grupo. Muchos de estos objetos permitirán a los Sims interactuar en grandes grupos.



Aquellos que se quieran mandar la mega fiesta del año, podrán contratar servicios de cathering o humoristas profesionales y cosas por el estilo. Por las fotos que podrán contemplar en esta nota, se sabe que habrá un toro mecánico y una minita que sale de tortas fiesteras. Se supone que serán cientos los ítems de este estilo. La mayoría estarán focalizados en entretener a una muchedumbre Sim más que para el uso personal. Esta expansión no contará con carreras nuevas, pero dado que ahora los Sims disfrutarán de una gran vida social, los picos más altos de cada carrera podrán ser alcanzados en relación a la cantidad de amigos que tendrán. Ahora, las habilidades como encanto o estado físico servirán, además que para ascender a nuevas carreras, para levantar nuestras habilidades sociales. Cinco nuevos personajes podrán ser vistos en esta expansión y, por cada fiesta, podrán asistir muchísimas personillas. ¡La mugre que nos va a quedar! Los nuevos desastres, tan conocidos por los jugadores del título de Maxis, estarán emparentados con los odios y amores sociales; celos y enemistades podrán causar que nuestra fiesta fracase en un abrir y cerrar de ojos. Uno de los objetos que más alegría pondrá en la realización de fiestas es el "Costume Trunk", que nos permitirá hacer fiestas de disfraces. Hay tres disfraces diferentes a la hora de ambientar una fiesta. Podrán ser al estilo Jungla, al estilo country-western y, por último, el estilo Rave. Cinco temas musicales nuevos le pondrán ritmo a las fiestas y todo el vecindario estará esperando que te compres esta expasión para empezar el mambo.

Otra expasión y más diversión Sim. House Party está programada para el 15 de mayo y será una buena manera de ir saciando nuestra paciencia hasta la inminente comunidad Sim Online. ¿Será el fin de nuestra civilización? ¿Dejaremos de vivir nuestras vidas reales para vivir las virtuales, mucho más seductoras? Sólo el tiempo lo dirá. Por ahora... ¡Fiesta!

2do TORNEO DE COUNTER-STRIKE

COUNTER-STRIKE PARTY



PREMIOS:

Primer puesto:
6 teclados Microsoft Internet Pro. 6 Títulos gentileza de Edusoft. 1 Motherboard Tyan Trinity. 1 DreamCast. 1 Orden de compra de 100 pesos en CD Market. 1 Quake 3 Team Arena gentileza de IU Software. 1 placa de video ABIT SILURO GeForce 256 GTS 64MB gentileza de Eurovisión.

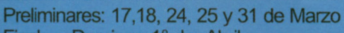
Segundo puesto:
3 Títulos gentileza de Edusoft. 1 PlayStation.
1 Orden de compra por 100 pesos en CD Market.
1 Quake 3 Team Arena gentileza de IU Software.

Tercer premio:
6 Half-Life gentileza de GTC. 3 Títulos gentileza de Edusoft. 1 Nintendo 64.

"EL PRIMERO FUE UNICO. EL REGRESO ES IMPERDIBLE"

INSCRIBITE

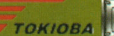
Informes en el local o www.3dgames.com.ar



Preliminares: 17,18, 24, 25 y 31 de Marzo
Final: Domingo 1° de Abril
Lugar KIMOCHI games! Maipú 484 Local 105 1° piso TEL: 4328-7684

3DGames ARGENTINA www.3dgames.com.ar

Microsoft®







KIMOCHI games!

HiTEK 2000

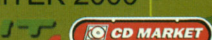
PC JUEGOS

infoTEK COMPUTER





ABIT





Diseño: Sebastian Garillo (elseba@fibertel.com.ar)

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Cactus/ Sierra
INTERNET: No hay info disponible
FECHA DE SALIDA: Mediados de 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Warrior Kings

¡Reconstruiré mi reino desde las cenizas!

Por Maximiliano Ferzzola

Han pasado 500 años desde la batalla de Wesobis, donde el Rey Adam fue muerto. El Imperio del dios único por fin terminó su cruzada y unió a los reinos y ducados bajo el poder de dos órdenes seculares del Orbis Central: El Protector Sagrado, la mano armada de la Iglesia y el Sumo Pontífice, el rey espiritual del Imperio.

Durante años, el Protector Sagrado se aseguró de mantener a los paganos fuera del Orbis Central y el Sumo Pontífice mantuvo "El Verdadero Camino del Dios Único". Durante años la situación fue pacífica dentro del Imperio. Por lo menos hasta que el Sumo Pontífice murió y, en su lugar, fue puesto Icthyus Granitas, un cardenal de reputación realmente cuestionable. Poco a poco, las traiciones, rebeliones y el poder corruptor lograron que el Imperio se cayera a pedazos. Los aldeanos hablaban en las calles de extraños ritos diabólicos, a tal punto que el miedo se apoderó de las almas ingenuas de los habitantes del reino. Y comenzó el caos. El Sagrado Protector entró en guerra con el Sumo Pontífice y las traiciones e intrigas fueron moneda corriente. Los impuestos se hicieron insoportables y el Imperio se convirtió en un gran campo de batalla. Aprovechando la situación, los bárbaros paganos penetraron las defensas del otrora glorioso Imperio, saqueando al por mayor, hasta que ya ningún rincón del país fue seguro. Los políticos solo querían salvar su pellejo y todos los demás estaban sumidos en una guerra fría que calentaba el ambiente...

El único capaz de salvar al Imperio de su completa destrucción era el Duque de Cravant, pariente lejano del mismísimo Rey Adam. Sin embargo, una calurosa tarde de verano el Duque fue arrestado bajo cargos falsos. Y, para nosotros, la historia recién comienza ...



La reconstrucción

Ambientado en un mundo fantástico medieval, en Warrior Kings deberemos reconstruir nuestro reino desde las cenizas y devolverle la gloria perdida. Deberemos unir los pueblos, reclutar gente y pelear por nuestro ideal de reino. En el rol de Artos, el héroe, hijo del Duque de Cravant, nuestra labor es organizar ejércitos, manejar la economía, tomar decisiones tácticas y unificar los reinos.

Otros de los importantes personajes que nos cruzaremos en nuestra aventura serán Kessler, el espía; el Obispo, lacallo del Sumo Pontífice; el Sumo Pontífice, por supuesto, uno de los malos de la película; Garriot, un noble del Central Orbis y Karlem Agnus, el militar a cargo del ejército del Sumo Pontífice. Todos estos personajes nos harán la vida un poquito más difícil, aunque algunos nos darán una mano inestimable en nuestra labor.

La economía

Nuestra tarea no sólo será partir cráneos y patear traseros. Como organizados reyes guerreros que seremos, también nos deberá preocupar la economía de nuestro reino. Los habitantes han de tener comida que consumir, armas que empuñar y un entrenamiento que concretar. Además, la economía

del lugar estará ampliamente relacionada con la moral, la salud y las fuerzas de nuestro ejército. Este detalle agrega un nivel de profundidad extra en lo conocido hoy por hoy. Ojo, cuando hablamos de economía no necesariamente nos estamos refiriendo a dinero. Uno de los tres principales recursos de Warrior Kings es la comida: nuestras tropas y aldeanos deberán alimentarse para estar sanos y fuertes para desempeñar sus tareas. Por otro lado, están la madera, la piedra y el metal. Como se imaginarán, estos elementos servirán para nuestras construcciones, armas y demás útiles. Y así será, amantes de los RTS, que nos daremos cuenta que no sólo de machacar cabezas vive el monarca.

¡Batallitas épicas!

Las habilidades en batalla de los soldados a nuestro cargo van a ser ampliamente satisfactorias ya que podremos sitiar castillos, crear estructuras de combate y tener hasta cinco formaciones diferentes a la hora de encarar la batalla. Ellas son: columna, la más rápida de las formaciones; línea, para llevar al máximo el número de armas a empuñar en el frente de batalla; orbe, sólo para piqueteros, se centra en la defensa; escaramuzas, para mantener a nuestras unidades fuera de problema. Por último, la modalidad de Asalto. Es de suma importancia llevar una estrategia idónea para el tipo de combate que vamos a encarar. "Las formaciones no están sólo para que los soldados luzcan lindos y bien parados", dice la gente de Black Cactus, quien está a cargo del desarrollo de este juego. "En la guerra medieval, las formaciones que adoptaba cada batallón eran de crucial importancia para el resultado final de la batalla", concluye. Y para que el valor de rejugabilidad del título sea lo más alto posible, se han incluido cinco finales diferentes. Además, los objetivos no serán lineales e incluso podremos ver la manera en que actúan nuestras unidades, dependiendo de su alineamiento, ya sea Bueno, Malo o Tecnológico.





El multiplayer

Por su parte, el modo multiplayer tendrá montones de mapas que soportarán hasta 8 jugadores, con varios modos disponibles. Cabe destacar, para que se percaten de lo poderoso que puede llegar a ser la modalidad multiplayer de este título, que Warrior Kings fue pensado desde el rincipio como un juego multijugador.

Y si, por alguna de esas casualidades, todavía les quedan dudas de lo interesante que puede llegar a ser este juego, vean las espectaculares fotos que acompañan la nota. Por último, y esto va para los fanáticos de la literatura fantástica, ¿no les suena todo esto muy parecido a los mundos de David Eddings?



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rage Software
INTERNET: www.rage.co.uk
FECHA DE SALIDA: Primer Cuatrimestre del 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción/Arcades

Hostile Waters: Antaeus Rising

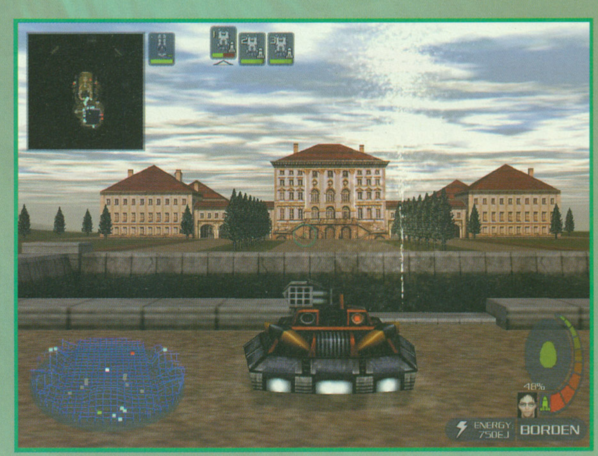
Entre Incoming y Battlezone

■ **Por César Isola Isart**

La mezcla de RTS con Arcade tiene un claro referente: Battlezone, y a consecuencia de este título tenemos la suerte de ir viendo poco a poco más y más juegos similares. Hostile Waters lleva tres años en las sombras, pero parece que finalmente saldrá al mercado confiando en el poderío de sus gráficos e IA.

Falta muy poco para que Rage Software haga temblar el mercado con su nuevo juego de RTS y Arcade. Por buenos o por malos, estos títulos siempre dan que hablar ya que son esperados con ansias por un gran porcentaje de jugadores que gustan de alguno de estos géneros por separado o que disfrutan de esa mezcla justa de estrategia y acción que muy pocos títulos en el pasado nos han brindado.

Este nuevo juego que nos hará viajar por tierra, agua y aire, tiene al veinte como número de la suerte, dado que es la cantidad de unidades a manejar -en caso de ser enemigas, destruir o robar- y también el número de misiones a completar, que, por cierto, no poseen un orden específico, pero que para ganarlas deberemos tener pleno uso estratégico de nuestras unidades y armarnos de paciencia, dado que para algunas no les alcanzarán los dedos de la mano contando las horas en que deberán estar disparando. Para el caso, todos aquellos que odiaron el no poder grabar en Ground Control, pueden respirar tranquilos pues Rage prometió poner esa opción durante el juego, al igual que lanzar pronto una demo de tres misiones. Igualmente no deberemos esperar demasiado para ver el producto final, dado que después de tanto tiempo el juego ya se encuentra en estado Beta.





La última moda, las películas de segunda clase

Entrando en el año 2032, la Tierra cumplía dos décadas de paz. Eran tiempos casi utópicos en los que se afirmaba que la vida nunca había sido mejor que la que llevaban en esa época... Pero como no se puede hacer una historia de acción en un mundo así, pusieron políticos, líderes militares y ex-magnates frustrados como malos, que extrañaban el olor a dinero y el sonido de los disparos y, para sentirse bien volvieron nuevamente un caos al planeta.

Ahora nosotros tomamos control del

Ateaus Supercruiser, emergido directamente de las profundidades del océano para hacerles frente. Gracias a esto, podemos hacer uso de una avanzada nanotecnología para crear instantáneamente unidades de guerra y el SoulCatcher, una máquina que guarda la conciencia de los muertos en chips y los coloca en los vehículos. Muy bien, la historia es un poco desconcertante, sin duda no es original, pero al mismo tiempo es un gran delirio que parece incluso tomarnos el pelo. Definitivamente creemos que no sería prudente contarla como un punto a favor, así que hagamos a un lado el guión y vayamos a la parte práctica.

Hostile, qué bien se te ve

Rápidamente podemos observar que el juego llama mucho la atención por su despliegue gráfico. Gigantescas explosiones, distintos tipos de terreno, tres medios físicos por los cuales manejar nuestras unidades y muchos vehículos a conducir son los ingredientes más picantes de este apartado.

Los chicos de Rage quieren que el aspecto gráfico sea el punto más importante del juego -esperemos que no desatiendan la jugabilidad por ello, como sí hicieron con la historia- y parecen estar lográndolo dado que entraremos en el juego gracias a la ambientación que estos logran. Por ejemplo, habrá un período cíclico a través del cual tendremos día y noche. En los atardeceres nos costará divisar al enemigo entre sombras y reflejos. En las salidas del sol deberemos tener cuidado con el brillo, que oscurecerá por completo nuestra visión. A su vez, las unidades están bien texturadas, al igual que los decorados, al mismo tiempo que parecen algo escasos de polígonos, dando la sensación de cartón pintado. Ya veremos el resultado final.

Pasa en los juegos, pasa en la vida real

Definitivamente, lo más importante promete ser la IA, pues los chips de conciencia que graba la SoulCatcher han de tener distintas características que deberemos ir descubriendo nosotros mismos. En nuestro equipo tendremos algunas unidades que esperarán temerosas nuetras órdenes y que sólo harán lo que les decimos, sin exponerse a peligro extra alguno, pero también tendremos otras unidades con exceso de adrenalina que irán a lo suicida contra el enemigo. En nosotros estará el ir descubriendo estas actitudes y controlarlas. Esto puede ser más que interesante, porque si nos complican demasiado ya no pensaremos en usar una mayor cantidad de unidades, sino las que realmente nos sirvan y sean productivas. Es de esperarse por supuesto lo mismo para la computadora, con un nivel de dificultad variado y no constante. Podremos encontrarnos con misiones difíciles tanto al comienzo mismo del juego como al final.

Habrá que esperar para ver si es cierto todo lo que Rage promete en este apartado. Si bien tan sólo con pensar que sea verdad podemos suponer que el juego nos brindará muchas horas de diversión, también pensamos que no les queda otra alternativa que cumplir con esto, pues parece ser que no va a contar con multiplayer; en caso de que le agreguen esta opción, se retrasará de nuevo, definitivamente algo que no figura en los planes de la compañía.

Imperdonable para los tiempos que corren.



Hostile Waters contará con opciones típicas en el género, como la recolección de recursos para conseguir nuevas unidades y el ya viejo y conocido "fog of war". Al mismo tiempo deberemos hacer uso por completo del escenario, destruyendo edificios, provocando mayores explosiones y utilizando vehículos que no se sientan disminuidos por el corriente clima, pues será tan común ver el sol como sentir fuertes vientos, lluvia y nieve, a los cuales prometen aplicar perfectamente la física correspondiente.









Cada día que pasa es una nueva marca en nuestras paredes, que nos indica que falta un poco menos para poder tener en nuestras manos la segunda parte de este impresionante juegazo.
Mientras tanto, estamos siguiendo paso a paso el avance del proyecto y en este número les mostramos cómo ha ido evolucionando, junto con algunas fotos exclusivas para Xtreme PC enviadas por Illusion Softworks.

Actualmente, H&D 2 está prácticamente terminado y, de acuerdo a lo que nos comentó la gente de Illusion Softworks, todos los esfuerzos del equipo de desarrollo están siendo destinados a un exhaustivo testeo de todo, en especial de la parte multiplayer, a fin de evitar sorpresas.

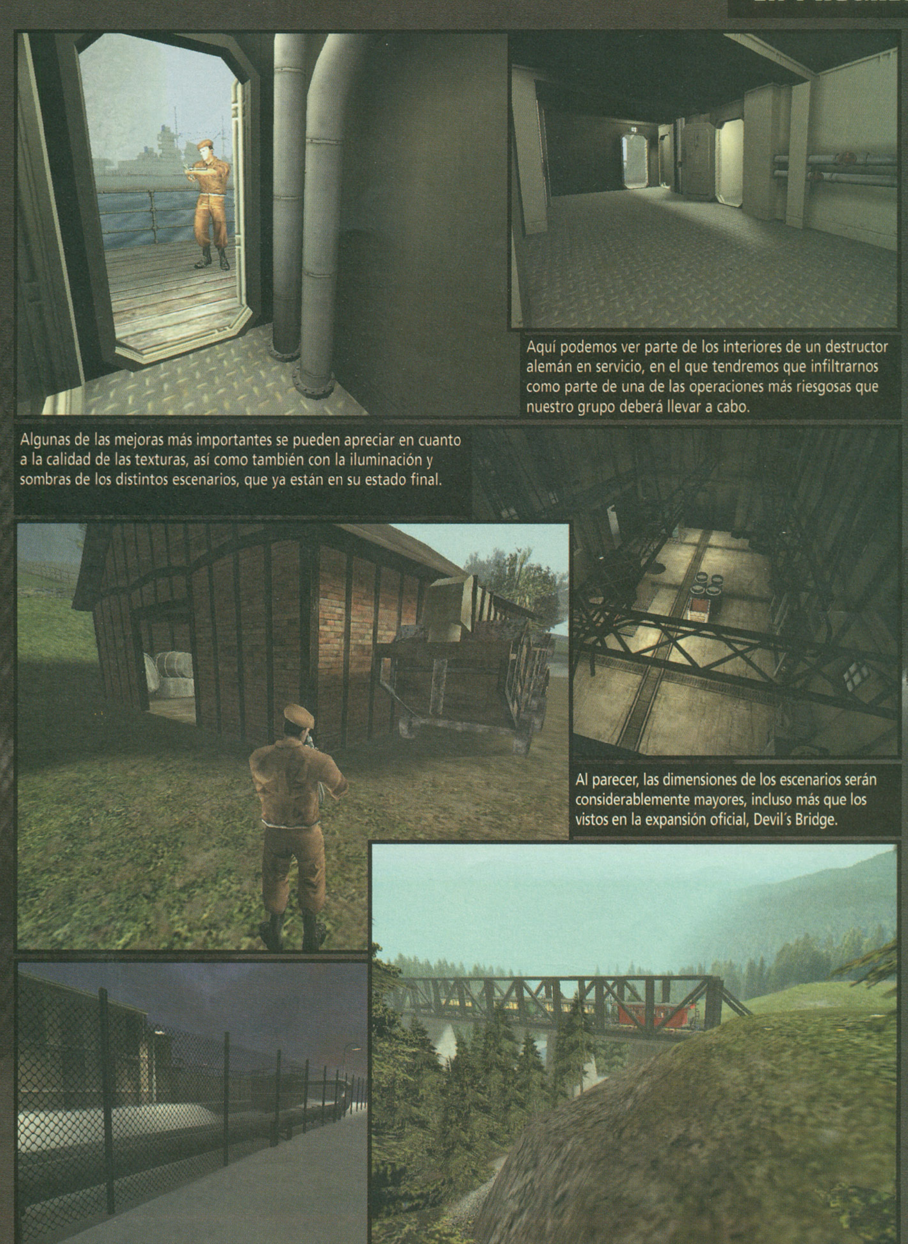


En estas primeras imágenes podemos ver el nivel de detalle que tendrán los interiores de las estructuras que encontraremos en cada misión. Muchas de las casas tendrán varios pisos y su arquitectura reproducirá con un altísimo grado de fidelidad el estilo de la época.





Muebles, lámparas, cuadros y todo lo que se puedan imaginar estará presente en cada habitación, a fin de lograr algunas de las ambientaciones más realistas que se hayan hecho jamás.



Aquí podemos ver parte de los interiores de un destructor alemán en servicio, en el que tendremos que infiltrarnos como parte de una de las operaciones más riesgosas que nuestro grupo deberá llevar a cabo.

Algunas de las mejoras más importantes se pueden apreciar en cuanto a la calidad de las texturas, así como también con la iluminación y sombras de los distintos escenarios, que ya están en su estado final.

Al parecer, las dimensiones de los escenarios serán considerablemente mayores, incluso más que los vistos en la expansión oficial, Devil´s Bridge.

OPERATION FLASHPOINT

Por Santiago Videla

En poco tiempo, este nombre comenzará a hacerse conocido, ya que tal vez estemos ante una de las más grandes revelaciones que aparecerán en el 2001. En este informe les contamos cómo la gente de Bohemia Interactive se prepara para intentar revolucionar uno de los géneros que más fanáticos mueve actualmente en todo el mundo.

Nacido en las oficinas de una compañía desconocida, ubicada en Praga, este singular proyecto pasó prácticamente desapercibido durante la mayor parte de su desarrollo. En todo momento la información que se dio a conocer al respecto estuvo restringida, pero ¿por qué?... ¿Acaso lo que estos muchachos tienen entre manos es tan grosso como para justificar semejante misterio?

La respuesta a la pregunta del millón es sí. A juzgar por lo que pudimos ver, incluso es posible que el producto final termine siendo mucho más impresionante de lo que podamos imaginar. Me atrevería a decir que Operation Flashpoint tiene grandes posibilidades de marcar el principio de una nueva era en juegos de estrategia y acción en primera persona, ofreciéndonos una experiencia sin precedentes.

No es la primera vez que alguien promete algo parecido, pero a diferencia de todos esos títulos que todavía siguen en veremos, tras casi cuatro años de constante trabajo Operation Flashpoint parece estar muy bien encaminado.





El juego aparenta tener más que lo necesario para lograr su propuesta, que por cierto no es poca cosa. Veámoslo más de cerca.

La guerra fría se recalienta

El escenario donde se desarrollará la acción de Operation Flashpoint está ubicado temporalmente a fines de la Guerra Fría, un conflicto que involucra a las fuerzas de la OTAN, la antigua Unión Soviética y una facción rebelde.

El juego podría definirse como una especie de combinación entre Hidden & Dangerous, Rainbow Six y Counter-Strike pero a una escala mucho mayor y con un nivel de complejidad que supera todo lo conocido.

Tal como prometió desde un principio el hasta ahora ausente Team Fortress 2, tendremos la posibilidad de participar de combates entre nutridos ejércitos de ambos bandos, pero a diferencia del proyecto de Sierra, que por el momento sigue estando orientado únicamente al juego en modo multiplayer (tal vez algún día

veremos funcionando), también tendremos una campaña que podremos jugar solos y que presenta importantes novedades.

En primer lugar, Operation Flashpoint estará muy lejos de ser un simple arcade, como a muchos podría parecerles. Se trata de una simulación con un nivel de realismo notable. Con esto me refiero a



que, al igual que en nuestro querido Hidden & Dangerous, bastará con un par de tiritos o un balazo bien puesto entre los ojos para mandar al más veterano derecho al cajón, porque los modelos de los personajes también usarán daño localizado. Hasta las más simples acciones deberán estar coordinadas con mucha precisión entre todos los miembros de cada equipo.

En el modo single player, el juego estará basado en un argumento más elaborado, que incluirá la participación de varios personajes principales (tanto del lado de los buenos como de los malos). Al parecer tendrá una estructura no lineal, variable de acuerdo a determinadas decisiones que tomemos durante el curso de cada operación y que dará como resultado varios finales diferentes.

Aunque todavía no se hicieron comentarios acerca de cuál será la historia en este modo, se aclaró que los equipos que participarán en cada misión serán tan numerosos como los que podrían llegar a formarse en un partido multiplayer (posiblemente sean doce soldados o más), con la diferencia que al jugarlo solo algunas cosas cambiarán.

En Single Player no siempre estaremos al mando del equipo; tendremos que hacernos de abajo, ya que nuestro personaje empezará siendo un simple colimba como cualquier otro. Las grandes responsabilidades, junto con la posibilidad de mandar a los demás, vendrán de la mano de los ascensos que conseguiremos pura y exclusivamente por lo que hagamos en el campo de batalla.

A la hora de tomar el mando del grupo o de dar órdenes a otros integrantes de nuestra unidad, podría decirse que el sistema de control pasará a ser una combinación entre lo que se usaba en juegos como los de la serie Battlezone, SWAT 3 y similares.

Todos los comandos estarán ordenados en una serie de menús a los que podremos acceder con el teclado. De esta forma no sólo será posible comandar al grupo que nos hayan encomendado, también podremos darle instrucciones a nuestros subordinados por separado.

Además de las órdenes genéricas, moneda común en estos juegos (por ejemplo pedir apoyo, indicar a los demás que nos sigan o que ataquen un objetivo), vamos a poder darle a nuestros camaradas indicaciones más precisas; incluso podremos hacer que se ubiquen en posiciones específicas en cada terreno de una forma muy similar a la que se usa en los Battlezone, como si se tratara de un juego de estrategia tradicional.

De esta forma, teniendo en cuenta que cada soldado tendrá distintas habilidades y podrá usar armas y equipo diferentes, la variedad de tácticas que un solo jugador puede llegar a desplegar tanto para atacar como para defender es verdaderamente impresionante.

Además de las distintas variantes de infantería ligera y pesada, habrá también soldados entrenados para tareas más avanzadas, como ser los espías, saboteadores, snipers



y demás, que en total nos darán alrededor de 30 clases de soldados distintos.



No estamos solos

Uno de los detalles que más despertó nuestro interés por este juego, y que con seguridad se convertirá en su mayor atractivo, es que además de la cantidad de integrantes que podrán participar en cada misión, sin importar en qué modo juguemos, tendremos acceso a la gama de vehículos terrestres y aéreos más grande que jamás se haya usado en ningún juego de estas características.

Desde jeeps, pasando por toda clase de transportes blindados, hasta tanques, helicópteros e incluso aviones, estarán a nuestra disposición en cada misión, originando combates de una magnitud que por el momento sólo existe en nuestros ansiosos bochos.

Pero lo mejor de todo es que, siguiendo con el enfermizo nivel de realismo que tendrá la versión final, cada vehículo será una reproducción fiel de un modelo real, y por lo tanto tendrá sus mismas características.

Tanto es así que en los vehículos como los jeeps, los camiones y los transportes de tropas, además del conductor, podremos acomodar varios soldados en la parte de atrás, algo ideal para llevar refuerzos a la zona de combate.

Incluso varios de los helicópteros que estarán disponibles, como ser los UH-60 Blackhawk de las fuerzas de la OTAN o los Mi17 y Mi24 de los soviéticos, podrán llevar en su interior hasta unos 10 soldados aproximadamente (sin contar a los tripulantes), lo que los convierte en el medio de transporte ideal para montar ataques por sorpresa.

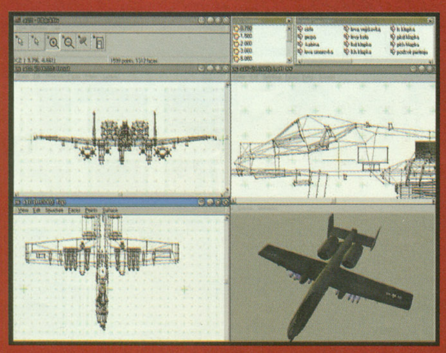


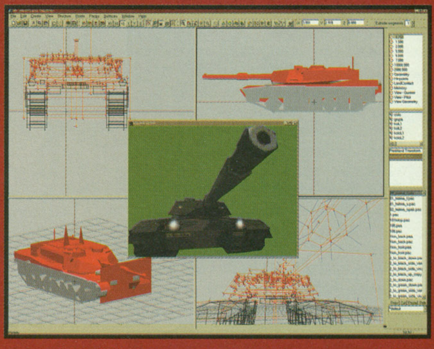
Lo crean o no, así es como se ven actualmente las unidades que estarán a nuestra disposición. En la foto, un AH-1H Cobra listo para entrar en acción.

En estos últimos días se mencionó la posibilidad de que los soldados que son transportados en helicópteros puedan descolgarse por medio de cuerdas, pero por el momento esto no está confirmado ni se sabe si se incluirá en la versión final.

Por el lado de los aviones, hasta el momento los únicos que fueron anunciados oficialmente fueron los temibles A-10 americanos (pueden verlos en acción en uno de los videos que incluimos en el XCD) y tal parece que serán los

En fase de desarrollo





En estas imágenes podemos ver algunos de los vehículos que aparecerán en el juego (sí, los mismos que nosotros podremos controlar) en plena etapa de armado. Es posible apreciar la complejidad de los modelos presentes en Operation Flashpoint.

únicos. Quiero aclarar que nosotros podremos pilotear todos y cada uno de estos vehículos, sin importar para qué lado estemos jugando, así que será posible robar unidades enemigas, mientras que podamos tener acceso a ellas sin que nos dejen como un colador.

Cada bando tendrá una serie de unidades propias y completamente diferentes a las de sus rivales, sumando más de 30 vehículos en total.





Y si de detalle se trata, en la foto de arriba podemos ver el interior de uno de los helicópteros de transporte (más precisamente de un UH-60 Blackhawk) modelado con una calidad y una precisión que pone los pelos de punta.

Nada de arcades

La física promete jugar un papel fundamental. Probablemente al principio no será fácil acostumbrarse a algo tan meticuloso, pero lo cierto es que de acuerdo a lo que adelantó la gente de Bohemia, incluso hasta para disparar habrá que ponerse en posición y por supuesto estarse quieto, ya que al tirar en movimiento es muy difícil darle a algo.

Aquí es donde surge otra pregunta: ¿Cómo piensan implementar semejante nivel de realismo de una forma creíble?

Es que posiblemente los muchachos de Bohemia Interactive tengan más experiencia en este tipo de juegos que cualquier otro equipo de desarrollo en el mundo. Casi todos los miembros que participan en este proyecto fueron integrantes de las fuerzas armadas de su país (Checoslovaquia) y tuvieron acceso a muchos de los equipos que formarán parte del juego (incluyendo algunos de los vehículos). Conocen exactamente la clase de experiencia de juego que quieren lograr.

De acuerdo con Marek Spanel, productor de Operation Flashpoint, también se invirtió mucho tiempo en hacer un profundo trabajo de investigación a través de documentales, planos y el contacto con algunos modelos reales, a fin de lograr reproducirlos de la forma más fiel posible.

El funcionamiento de las armas, desde la más pequeña hasta la más pesada, así como también el de los distintos vehículos, estará basado en las características y especificaciones técnicas de los modelos reales.

El comportamiento de los vehículos también será muy realista. En el caso de los aviones y helicópteros, sin embargo, el sistema de control está siendo simplificado para que no haya que hacer un curso de pilotaje antes de jugar.

La inteligencia artificial de los soldados controlados por la máquina (enemigos y aliados) es algo a lo que se está poniendo

Pertenecer tiene sus privilegios



Lo que vemos en esta foto es nada menos que un tanque T-55 tal como los que usaremos en Operation Flashpoint. Para que los modelos de vehículos como éste sean lo más parecidos posibles a los verdaderos, los integrantes del equipo de diseño estuvieron un buen rato internados en su interior, tomando nota y sacando fotos para que no falte nada de nada... Laburo sufrido, que le dicen.
También se usaron modelitos a escala como el que ven aquí abajo.



una atención muy especial. Hasta el momento parece que los resultados son satisfactorios. Los soldados son capaces de reaccionar a cada situación de una manera lógica. De ser así, es un importante punto a favor porque, por lo general, allí es donde la mayoría de estos juegos suelen fracasar.

En medio de las balaceras, los soldados suelen apartarse de los lugares abiertos y buscar refugio, se tiran cuerpo a tierra, llaman refuerzos para contraatacar e incluso se dice que si tienen la posibilidad hasta pueden tomar la iniciativa de usar los vehículos que encuentren a su paso .

Cuando los enemigos estén patrullando sus instalaciones o en algún puesto de guardia, podrán reaccionar al escuchar algo o al percibir movimiento. En ese caso tomarán de inme-diato a algunos de sus compañeros para salir a investigar lo que sucede. Esto a veces puede jugar a nuestro favor, sobre todo si el terreno se presta para tender una emboscada.

Si se trata de los que están de nuestro lado, muchas veces no será necesario ordenarles que nos cubran. Al avanzar por territorio enemigo serán capaces de optar por imitar nuestras acciones, por ejemplo avanzando cuerpo a tierra, escondiéndose o contestando el fuego enemigo.



En el medio de situaciones comprometidas, los soldados controlados por la máquina asumirán posiciones dependiendo cuál sea su función en el equipo







Parte del equipo de diseño de Operation Flashpoint grabando las secuencias de movimiento que luego serán adaptadas a los personajes por medio de la técnica conocida como "Motion Capture".

Y esto recién es el principio

El enfermizo nivel de realismo que Bohemia Studios está tratando de lograr con Operation Flashpoint no sólo se aplica a la parte técnica; también se aprecia a simple vista en sus gráficos.

De todo lo que vimos hasta ahora, lo más notable son los modelos de los vehículos. En algunos casos más puntuales como el de los helicópteros, el parecido con los modelos verdaderos es asombroso, incluso muy superior a lo que se ve en muchos simuladores de vuelo.

Los vehículos no sólo se ven espectaculares por fuera, sus interiores (cabinas y compartimientos en donde van los soldados y la carga) también están modelados en 3D.

Cada unidad usa texturas con una elevada resolución, una calidad de la San Flauta; además, los vehículos usarán camuflaje apropiado para el escenario en juego, incluso diferentes insignias, por lo que será posible ver varios modelos de una misma unidad pintados con estilos totalmente distintos.

Otra cosa muy llamativa es el impresionante tamaño de los escenarios, que sin temor a equivocarme podría decir que superan por





semejante espectáculo.

Como podrán imaginar, con terrenos de tal magnitud las misiones no serán nada cortas. El paso de los días y las noches será en tiempo real. Las sombras se proyectarán con relación a la posición del sol (hay un video que muestra cómo será esto en el XCD).

De noche, todas las estructuras y unidades tendrán luces. También podremos equipar a nuestros soldados con lentes de visión infrarroja.

Durante las horas nocturnas podremos emplear tácticas que durante el día serían un suicidio. Este será, además, el ambiente ideal para que los espías y saboteadores hagan de las suyas.

Se comenta por ahí que los pibes de Bohemia están tan obsesionados con el tema del detalle que hasta las estrellas que aparecen en el cielo por la noche estarán mapeadas de forma tal que se ubiquen como en la realidad, formando las constelaciones que todos conocemos, lo que supuestamente servirá para que los que estén perdidos y no tengan el equipo adecuado puedan orientarse... Si esto es realmente así, creo que la palabra enfermizos les queda chica, pero mejor que sobre y no que falte, ¿o me equivoco?

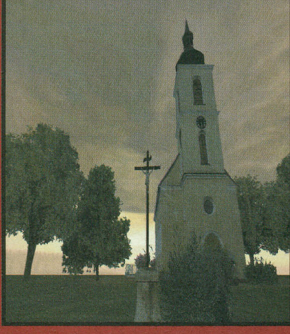
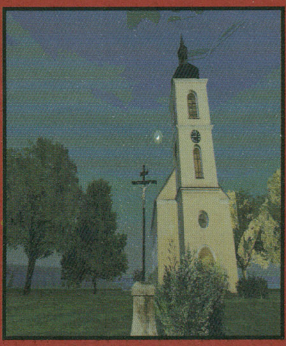
Toda la tecnología que se está usando ha sido creada exclusivamente por Bohemia Interactive, lo que es aún más meritorio mucho a cualquiera de sus competidores. Están especialmente diseñados para darnos una gran libertad de acción y para que al usar los helicópteros o aviones no los recorramos en cuestión de segundos. A pesar de las gigantescas dimensiones de cada área, el nivel de detalle y la calidad de las texturas no afloja ni por un segundo: aeropuertos, bases, pueblos, instalaciones militares, bosques, puentes, carreteras y todo lo que se les pueda llegar a ocurrir estará presente aquí, dejándonos mudos ante



Incluso hasta los mapas tácticos parecen calcados de la realidad.



El tiempo no pasa en vano

El ciclo del día y la noche, pasando por sus etapas intermedias, transcurrirá en tiempo real, al igual que los cambios de las condiciones del clima, que le darán a cada escenario una ambientación sensacional.

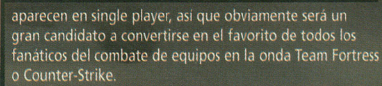
teniendo en cuenta que con el engine que mandaron los chicos estarán poniendo en aprietos a producciones multimillonarias que, a partir de ahora, tendrán que volver a replantearse todo si pretenden competir.

Claro que con un nivel de calidad tan zarpado como el que se ve aquí, todo parece indicar que éste es el momento ideal para ir pensando en renovarse. La mano viene pesadita.



Un mundo aparte

En los modos multiplayer, Operation Flashpoint promete ponerse mucho más interesante de lo que podamos imaginar, ya que aquí también estarán presentes todas las unidades que



aparecen en single player, así que obviamente será un gran candidato a convertirse en el favorito de todos los fanáticos del combate de equipos en la onda Team Fortress o Counter-Strike.

El multiplayer exigirá un verdadero trabajo cooperativo entre todos los integrantes de cada bando, porque yendo cada quien por su lado se convertiría en presa fácil.

Operation Flashpoint podrá jugarse a través de Internet en los servidores dedicados de Codemasters. Todavía no se habló de la cantidad exacta de jugadores que podrán entrar en cada equipo. Hasta ahora se mantendría en doce personas.

En cuanto a cuáles son los modos multiplayer, aún no se especificaron demasiado. Tampoco se mencionó nada en

concreto sobre si Operation Flashpoint contará con un modo cooperativo que nos permita jugar la campaña single player entre varios, tal como se hacía en Hidden & Dangerous. Es muy posible que la versión final ofrezca este tipo de soporte, especialmente para no perder terreno frente sus competidores, entre quienes figura naturalmente nuestro tan esperado H&D 2.

Para los que nunca tienen suficiente, la versión final también incluirá un editor de misiones con los que se podrán armar mapas con todo lo que se ve en el juego (incluyendo los vehículos). De esta manera, existe la posibilidad que con el tiempo empiecen a salir los infaltables "mods" hechos por los fanáticos.





Lo mejor de todo esto es que, aunque no lo crean, falta muy poco para que podamos ver qué tanto hay de cierto en todo esto. El lanzamiento de Operation Flashpoint está previsto alrededor del mes de mayo (no se dio a conocer la fecha exacta) y afortunadamente no hay retrasos ni inconvenientes de último momento.

Siendo fanáticos a muerte de los juegos onda Hidden & Dangerous, y después de haber visto todo lo que esta pequeña maravilla tiene para ofrecer, la excitación por aquí es tan fuerte que, difícilmente, podamos pegar un ojo hasta que Operation Flashpoint caiga en nuestras manos. Si esto mismo les pasa a ustedes, entonces estén atentos, soldados, porque el mes próximo se vienen algunas sorpresitas y por supuesta muchas novedades más acerca de este impresionante proyecto.




T E R C E R A S E L
XTREA
A L O S M E J O R E S J
1

E C C I O N   A N U A L



El Milenio terminó con una gran cantidad de títulos excelentes. Esta es la tercera entrega de los Premios Xtreme a los mejores de cada categoría. Cada año, entre el staff de la revista y nuestros lectores elegimos aquellos juegos que nos volaron la cabeza. Los mejores.

La entrega de premios es un reconocimiento al esfuerzo y la creatividad de autores, diseñadores, distribuidores y todos aquellos implicados de una forma u otra en la industria del entretenimiento. Además es una guía de los juegos que no deben faltar en nuestra colección.

Terminado el año 2000, también es el momento adecuado para pensar en cuál fue el mejor juego, o al menos el más importante, del siglo XX.

Todo esto, a continuación.

ARCADES

DESTACADOS



MESSIAH



Durante el 2000, Shiny Entertainment nos puso en la piel de Bob, un querubín más malevo que los mismísimos malos del juego. Con Bob podemos pasar de un cuerpo a otro para usar las habilidades y armas de los poseídos. Si nos metemos en un soldado, podremos caminar entre ellos. Con un técnico podremos abrir una puerta, y luego caminar tranquilamente hacia un precipicio si tenemos ganas. Tiene momentos de acción desbocada, otros de sigilo y, a lo largo de toda la aventura, una extraordinaria calidad gráfica y sonora.

METAL GEAR SOLID



Una obra maestra de la firma japonesa Konami para PlayStation, que fue portada en forma impecable al mundo de las PC. Con Solid Snake debemos utilizar toda nuestra habilidad de ocultación, luchar contra cientos de terroristas e infiltrarnos en una base secreta en busca del gigantesco Metal Gear. Lo mejor, sin duda, es su extraordinario diseño y ambientación, ideal para hacernos sentir parte de la aventura. Acción sin respiro, que dos años después de su lanzamiento en la consola de Sony sigue cautivando al mundo.



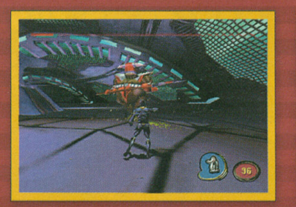
MDK 2

COMPAÑIA: SHINY / DISTRIBUCION : INTERPLAY



En el hangar de la nave, los extraterrestres son sorprendidos por un cohete que irrumpe a toda velocidad. La carlinga salta hacia atrás de un tirón, y nuestro perrito Max de seis patas aparece disparando sus cuatro revólveres y chupando el toscano con la frialdad de un profesional.
El Dr. Fluke Hawkins corre desesperado a desactivar una bomba. Esconde la tostadora atómica y prepara su escalera. Sigue con atención el cable que sale del explosivo y se pierde en la oscuridad, seis plataformas arriba. El tiempo se acorta y la Jim Dandy, su nave, es la única esperanza de la humanidad.
Kurt Hectic, sin muchas ganas, se arroja al abismo y despliega su paracaídas. Flota rápidamente, esquivando una lluvia de balas, hacia el plato donde lo esperan los matones alienígenos. Kurt activa el modo sniper del casco y centra la mira en el interruptor que abrirá la siguiente compuerta...

BioWare es una compañía asombrosa. Género que toca, género que convierte en oro. Cuando se decidió a entrar en el terreno de los arcades también quiso crear el mejor de su especie, y prácticamente lo consiguió. MDK 2 reúne en un solo juego a tres personajes que nos brindan un arcade furioso, otro más táctico y otro que requiere usar la sesera además de habilidad.
Tiene gráficos y sonido perfectos, un diseño impecable, variedad cada dos pasos, bosses al final de cada capítulo y, lo mejor de todo, una constante dosis de humor. Realmente, de lo mejor del género.





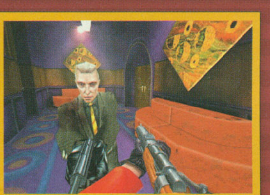
ARCADES 3D



NO ONE LIVES FOREVER

COMPAÑIA: MONOLITH / DISTRIBUCION : FOX INTERACTIVE







Enfundada en un ajustado catsuit rojo y blanco, Cate se acerca lentamente a la entrada del escondite de sus archienemigos: H.A.R.M. Mientras tanto, dos soldados charlan animosamente acerca del nuevo capítulo de las Calles de San Francisco, sin saber que nuestra despampanante amiga está por enviarlos al más allá. Sólo queda por elegir con qué arma efectuaremos el trabajo... ¿Tal vez debamos utilizar el arete con la hoja venenosa, un certero golpe de karate (las clases han brindado sus frutos), o la letal pistola con silenciador?
Interiormente, sabemos que es lo mismo.... ¡De todas formas se van a quedar como atontados cuando vean semejante mina!

Nuestra elección como el mejor FPS del año que se fue no podría ser más clara. NOLF ostenta todas las virtudes que quisiéramos ver siempre en los juegos del género. Es sumamente ingenioso y tiene una dirección de arte espléndida, ¡alucinante! En sus más de 20 horas de juego encontraremos niveles donde el objetivo es disparar y disparar, y otros en los que tendremos que pasar desapercibidos tanto como sea posible. La variedad de cosas para hacer en cada escenario, el humor permanente y original, la reacción espontánea y realista de los enemigos, más la colorida ambientación sesentera, representada en el insinuante cuerpo de la espía Cate Archer, son simplemente un oasis en el desierto de los FPS. Un ganador absoluto y sin vueltas.

DESTACADOS



STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



Por fin un juego basado en la sabrosa licencia trekker que puede ser disfrutado a pleno por cualquiera, sea o no seguidor de la serie. Raven Software utilizó el engine de Quake III Arena para entregarnos un FPS con mucha acción, plagado de momentos con atmósfera de ciencia-ficción y los famosos personajes de Voyager. El uso de scripts para crear situaciones de tensión hace que jugarlo sea como participar en un inteligentísimo capítulo de Star Trek. Armas, escenarios y enemigos, impecables.

SOLDIER OF FORTUNE

En mayo de 2000, Raven Software y Activision nos presentaron a John Mullins, un tipo más pesado que un piano, y nos mandaron al frente de un juego para adultos todavía más violento que el sanguinario Kingpin. SOF es el primero y uno de los pocos en usar con precisión quirúrgica un sistema de daño localizado, montado sobre el engine de Quake II. Apuntando, podemos arrancar un brazo o una cabeza de un balazo. Pero no todo es descarga de adrenalina, también tiene buena IA y muchísimos momentos de tensión.



ACCION ESTRATEGICA

DESTACADOS



HITMAN: CODENAME 47



IO Interactive y Eidos nos trajeron no hace mucho al calvo Hitman, un asesino profesional que no se anda con chiquitas a la hora de pasar a degüello a sus víctimas. Lo primero que llama la atención de este arcade con fuertes dosis de estrategia es el engine gráfico, uno de los más avanzados que pueden verse en la actualidad. Lo siguiente en sorprender es la estructura de las misiones, que nos obligan a movilizarnos en silencio o camuflados, para no despertar la sospecha de la poderosa IA de los enemigos. Una maravilla.



CRIMSON SKIES



Zipper Interactive y Microsoft nos mandaron a combatir en los cielos de 1937 con unos extraños aviones salidos de los tableros de dibujo de FASA Corporation. Es un arcade, pero pilotamos máquinas a hélice que vuelan y despegan desde enormes dirigibles a modo de naves nodrizas. Existe una gran variedad de objetivos unidos por una atrapante historia, gráficos hermosos y una música fantástica. Requiere mucha estrategia de combate. La onda es Primera Guerra Mundial, y la verdad que no podría estar mejor.



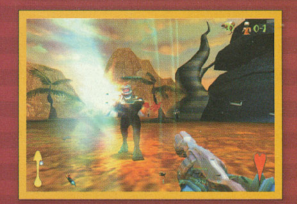
GIANTS CITIZEN KABUTO

COMPAÑIA: PLANET MOON / DISTRIBUCION : INTERPLAY

Las islas descansan en paz sobre el brillante mar. Los Smarties esperan, asustados. Timmy, a punto de ser ofrecido en sacrificio, parece tranquilo. De repente, el suelo tiembla, una, dos veces. En el horizonte, apagando la luz del sol, la colosal forma de Kabuto avanza hacia la aldea. Trae un enorme animal clavado en los cuernos. El tiempo parece detenerse. Cuando la bestia ruge, el mundo entero se estremece.

Dicen que es injusto meter todos los gatos en el misma bolsa. Por eso, en esta tercera entrega de los Premios Xtreme decidimos separar los arcades que requieren mucha planificación de aquellos más afines al género, como MDK 2. Hoy en día, y como les habíamos anticipado en nuestra entrega de premios del año pasado, muchos géneros empiezan a mezclarse. Es el caso de Giants, que a pesar de ser un arcade donde muchas de las misiones consisten en arrasar con todo, también tiene un fuerte componente de estrategia; por ejemplo, la necesidad en cierto momento del juego de construir una base al mejor estilo RTS.
Meccarins, Smarties, Sea Reapers y el gigante Kabuto son parte de la fauna que encontraremos en este magnífico juego de Planet Moon. Magnífico porque es como tres juegos en uno, ya que a lo largo de la historia jugaremos con tres razas distintas, porque gráficamente parece inmejorable, porque la acción y originalidad rebalsan por todas partes y porque es capaz de hacernos reír a carcajadas. Por otra parte, jugar en multiplayer a Giants es un trago de agua fresca, realmente divertido. ¡Y anda bien por modem!







ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL



SACRIFICE

COMPAÑIA: SHINY / DISTRIBUCION : INTERPLAY





Un cielo tormentoso se desplaza sobre nuestras extrañas cabezas. Abajo, en el valle, los ejércitos terrestres y aéreos se enfrentan en una batalla colosal. Las almas de nuestros enemigos arden en el altar de sacrificios y nosotros sentimos que un renovado poder nos corre por las venas. Es hora de invocar más bestias y llevar la ira del dios a la gloria...

En noviembre pasado, Shiny se despachó con una nueva maravilla. Sacrifice nos permite tomar el papel de un mago en un mundo regido por el poder de cinco dioses, todos ellos interesados en nosotros y en derrotar a los otros. Dirigimos las batallas en persona y participamos en ellas, al estilo Battlezone. Cualquier actitud que tomemos será un factor que influirá en el desarrollo de nuestros poderes, al punto que el conjunto de hechizos cambiará constantemente de acuerdo al dios para el que estamos trabajando. De esa manera, es posible volver a jugar toda la campaña varias veces, de varias formas, y siempre será distinto. La energía del mago proviene no sólo del maná sino también de las almas de los seres que habitan el colorido mundo de Sacrifice, algunas que podemos tomar simplemente, y otras, las de los enemigos, a quienes debemos hacer sacrificar en honor a nuestro dios. Los ejércitos se conforman de los seres que invocamos. A escala gráfica, Sacrifice sorprende por su belleza y sobre todo por su originalidad. Es un juego espléndido.



DESTACADOS



SHOGUN: TOTAL WAR



Creative Assembly y Electronic Arts nos pusieron al mando de nutridos ejércitos de samurais y nos lanzaron a las más encarnizadas batallas, recreando la guerra civil de 1530 en el país oriental. Shogun es un juegazo, que además en multiplayer resulta entretenidísimo. Es impresionante ver la arremetida de los ejércitos, gritando y bramando, empuñando katanas y lanzas, a pie y a caballo. En cuestión de minutos el terreno queda bañado en sangre. Escenarios en 3D, unidades 2D, pero de a cientos, y con una IA abrumadora. De lo mejor.



EARTH 2150

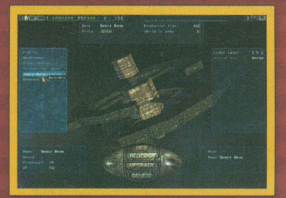
SSI introdujo con este juego una serie de conceptos novedosos en el género. Gráficos aparte, que se ven maravillosos, la trama nos obliga a construir una nave de escape para nuestro pueblo antes que la Tierra se precipite a las fauces del sol. La luz del día o la oscuridad de la noche, sumadas a las alteraciones climáticas, determinan la táctica a seguir para prevalecer sobre el enemigo. Las unidades se trasladan de un nivel al siguiente, obligándonos a cuidarlas y a administrar con mano de hierro cada recurso.



ESTRATEGICOS

IMPERIUM GALACTICA II

COMPAÑIA: DIGTAL REALITY / DISTRIBUCION : GT INTERACTIVE





El Imperio Solariano se extiende ahora por incontables colonias diseminadas a través de la galaxia. Los humanos se han vuelto prósperos y su tecnología sigue adelantando. Los Shinari han perdido terreno, a pesar de sus engaños y sus sucios manejos diplomáticos. Por eso, los Kra´hen no están felices. Apenas pueden pensar, pero sienten el instinto de destruir la especie humana. Se reúnen en la sala principal de la nave, babeando dentro de sus armaduras, zumbando. No deben ser descubiertos hasta completar la armada que dejarán caer sin piedad sobre los solarianos.

Los amantes de los clásicos Master of Orion o Alpha Centauri encontraron en Imperium Galactica II un excelente sustituto. Las tres razas principales del juego, Solarianos, Shinari y Kra´hen, ofrecen la suficiente diversidad como



para absorber por completo a los fanáticos de la estrategia. El objetivo es, naturalmente, colonizar el mayor número posible de mundos y dominar la galaxia.
En medio de esta constante lucha estratégica nos veremos envueltos en refriegas con piratas espaciales, participaremos en grandes saqueos y deberemos buscar tecnología específica para cada una de las tres razas principales. Las campañas son extensas, pero bien lo valen. Es un juego refinado y complejo, plagado de detalles que hacen la delicia de sus seguidores.

DESTACADOS



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



De Impressions Games y Sierra Studios, un juego de estrategia de construcción. En este caso, se trata de la civilización griega. El desarrollo de la cultura y la tecnología de la época se conjugan con la presencia de los conocidos dioses mitológicos, otorgándole al juego un toque fantástico que lo saca de lo ordinario. Las campañas ambientadas en los viajes de Jasón y Hércules, por ejemplo, adicionan un elemento clave para colocar a Zeus entre los mejores de su clase.



SPACE EMPIRES IV

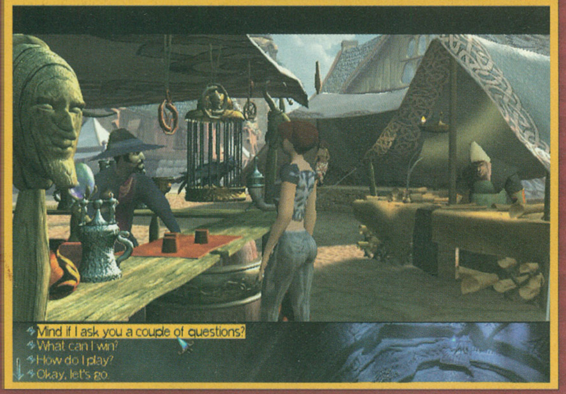


Cuando se trata de explorar, colonizar y exterminar razas a lo largo de la galaxia, Space Empires IV es uno de los mejores que hay. No se destaca especialmente en el apartado gráfico, pero sin embargo hace gala de una extraordinaria jugabilidad. Su fuerte está en la cantidad de detalles en cuanto a razas, naves, armas, planetas y estrategias de expansión. Sus opciones de configuración permiten modificar el juego a gusto, dándole el valor de rejugabilidad más alto del año 2000.

AVENTURAS GRAFICAS

THE LONGEST JOURNEY

COMPAÑIA: FUNCOM / DISTRIBUCION : EMPIRE INTERACTIVE





April despierta en un mundo extraño. Sus ojos se habían cerrado en Venice, en 2032, pero al abrirlos se encontró en lo alto de un risco cubierto de hierba fresca. Atardece. Lejanos truenos retumban en el cielo dorado. Se pone de pie y se acerca al abismo. Ha tenido sueños sorprendentes, y éste tal vez sea uno de ellos. Ha soñado con una hembra de dragón blanco, ha visto portentos que no puede explicar.

La mejor aventura gráfica del año pasado fue una sorpresa para todos en la redacción. No esperábamos que resultara tan buena, incluso más que Escape from Monkey Island. The Longest Journey tiene una excelente historia, que lleva a su joven y hermosa protagonista a transitar entre dos mundos, uno sofisticado y futurista, el otro fantástico, gobernado por la magia. Una constante atmósfera de intriga rodea la aventura. Tiene decenas de personajes con quienes interactuar, un extenso árbol de diálogo, al estilo europeo según su origen noruego, y un surtido de puzzles muy bueno. A veces, dependiendo de lo que hagamos, la situación cambiará levemente.

Los escenarios son en 2D, pero los personajes en 3D, muy bien animados en todo momento, y muy cómodos de manejar con el mouse. The Longest Journey es una aventura gráfica al viejo estilo, de una calidad enorme, con muchas referencias a juegos anteriores del género. Sin duda, la mejor del año y una que sin duda vale la pena probar. En nuestro país se consigue, además, por menos de $20, ¡y son 4 CDs!



DESTACADOS



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

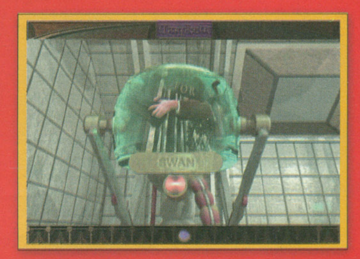
La aventura gráfica más esperada del año llegó de la mano de LucasArts. El cuarto capítulo de la saga nos trajo de regreso al héroe máximo del Caribe, en 3D por primera vez, pero con muchísimo humor, como siempre. Utiliza el engine de Grim Fandango, así que nada de mouse, un asunto que no a todos nos termina de convencer. La historia es divertidísima, los puzzles son buenos y los diálogos breves y efectivos. Gráficos, sonido, música y animación, sobresalientes. Eso sí, si no se es fanático de los Monkey, pierde un poco de valor.





MORPHEUS

El público suele despreciar las AG que no son del estilo gráfico LucasArts. Por esta razón, llega a perderse algunas joyitas que, aunque no lucen espectacularmente, desarrollan historias mucho más satisfactorias. Es el caso de Morpheus, una aventura europea con visión de 360°. Su protagonista es Matthew Holmes, un explorador que busca a su padre, desaparecido tras la pista de un barco encallado en el Polo Norte, en cuyo interior hay una máquina capaz de reproducir los sueños de vivos... y muertos. Una historia excelente.



JUEGOS DE ROL

DESTACADOS



ICEWIND DALE



Mientras esperábamos la llegada de Shadows of Amn, BioWare lanzó otro RPG que nos hizo dejar de lado a Diablo II. Icewind Dale utiliza el engine Infinity, las reglas de la Segunda Edición de AD&D y está ambientado en el universo de Forgotten Realms, en la región helada llamada Faerûn. Con más combate y menos diálogo, en poco tiempo se convirtió en el preferido del momento, y hasta la llegada de Baldur´s Gate II mantuvo su posición sin problemas. Resultó un RPG en estado puro que nadie puede dejar de jugar.



DIABLO II

Blizzard volvió a darnos más catacumbas y demonios con los que medir nuestras fuerzas. Pero aunque el juego se destaca en muchos aspectos, no fue lo que realmente esperábamos, sobre todo al lado de monstruos como Baldur´s Gate II y Icewind Dale. Es más de lo mismo, pero con ello logró satisfacer a sus seguidores de muchas maneras distintas, en single y en multiplayer a través de Battle.Net; y aunque es más de lo mismo, sin duda es mejor que otros RPG que salieron durante el 2000, por ejemplo Nox o el frustrante Vampire.





BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

COMPAÑIA: BIOWARE / DISTRIBUCION : INTERPLAY



Los seis se adentraron en los dominios de los elfos oscuros. Kram dio un paso hacia la oscuridad, inseguro, sintiendo la fragilidad de sus viejos huesos enanos. Yevaud envolvió al grupo con un hechizo de protección contra el mal. Felgard, el sacerdote, depositaba en los dioses toda esperanza... que se esfumó cuando cuatro MindFlayers entraron en escena. Los guerreros se adelantaron. Kram y Pergon estaban aterrorizados. Una de las criaturas perseguía a Roderik. Sin dudar más, Felgard configuró un círculo de protección contra el mal alrededor de sus amigos, para que el Demonio del Caos que invocaría a continuación no los atacara. Una arcada gigantesca de sangre, huesos y visceras apareció de la nada, dando a luz una horrible criatura de los planos inferiores. El Demonio despachó a los MindFlayers... pero comenzó a correr tras Yevaud. Felgard quedó atónito. Yevaud se había "defendido" contra el mal, y ahora estaba a merced de la Bestia...



La escena anterior pertenece a una partida entre seis amigos en multiplayer. Es el momento que más recordamos, entre muchísimos otros magníficos. Baldur´s Gate II tiene absolutamente todo lo que necesita un RPG en single y en multiplayer. Utilizando el engine Infinity y las reglas de la Segunda Edición de Advanced Dungeons & Dragons, éste es el sueño de todo rolero. El argumento es extraordinario, los múltiples personajes de la compañía pueden ser importados desde Baldur´s Gate y exportados hacia el futuro Neverwinter Nigths, el juego contiene miles de hechizos, objetos y misiones primarias y secundarias que brindan unas 200 -o más- horas de rol. Absolutamente cada aspecto técnico rebasa el estándar. ¡Impresionante!



SIMULACION



THE SIMS

COMPAÑIA: MAXIS / DISTRIBUCION : ELECTRONIC ARTS





No sé qué me pasa, pero tengo una fiebre de consumismo bárbara. Ya hice mi casa, la adorné, amueblé y agrandé. Tengo un buen empleo. Mi vecinita viene cada vez más seguido a que le haga cosquillas. Lo único que no me gusta son esos vecinos plomos que caen de visita, también le hacen cosquillas a mi vecinita y encima usan cada rato el baño. ¡Algunos hasta se duchan! Estoy podrido. Lo que quiero ahora es uno de esos televisores digitales, ¡pero son tan caros! Habrá que estudiar más y conseguir otro laburo... ¡Fuego! ¡La cocina está en llamas! ¿Cómo llamo a los bomberos si no tengo teléfono? Bah, no importa, aviso a la compañía y me lo colocan antes de que la casa se queme, así puedo llamar a los bomberos... ¿no?

The Sims se lleva el primer premio debido a su originalidad y a que realmente no esperábamos que estuviera tan bien hecho. El juego es complejo y variado, pero gracias a una interface intuitiva uno puede aprender a controlarlo en minutos. ¡Lo difícil es dominarlo! Este simulador de vida cubre muchos aspectos de la realidad, la mayoría muy bien representados. Desde comprar la primera humilde casita y llenarla con los muebles indispensables para tener un mínimo confort, hasta hacerse propietario de una enorme mansión con piscina y chicas en bikini, todo parece contemplado, sobre todo las relaciones sociales que caracterizan a la cultura occidental. The Sims es tremendamente adictivo, y uno de los juegos preferidos por el público. Casi, casi ganó como Juego del Año.

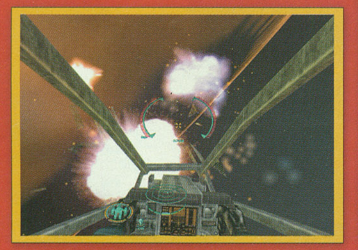
DESTACADOS



STARLANCER

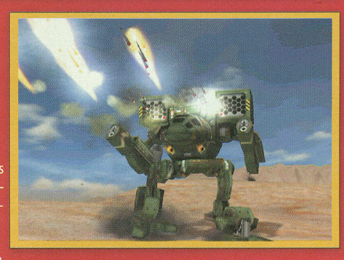
Digital Anvil, la compañía de los hermanos Roberts, creadores del género de combate espacial con su serie Wing Commander, se despachó por intermedio de Microsoft con el mejor simulador que vimos hasta la fecha. Gráficos, ambientación, efectos especiales, misiones y naves son de una calidad portentosa.

Para muchos en la redacción, Starlancer produce la más lograda sensación de ser un piloto espacial desde aquellos viejos juegos de la serie Star Wars como X-Wing y TIE Fighter. Realmente maravilloso.



MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

De FASA Corporation y Microsoft, la nueva entrega de la serie MechWarrior resultó superior a su anterior encarnación en aspectos puntuales. El simulador de los gigantescos robots de combate parece haber llegado a su cénit. Dos palabras definen bien a Vengeance: jugabilidad y atmósfera. Gráficos aparte, el juego transpira calidad por todos los engranajes y envuelve a los jugadores hasta la completa adicción. ¡Nada como participar en las inmensas batallas mecanizadas del universo BattleTech!



SIMULACION DE VUELO

DESTACADOS



B-17 FLYNG FORTRESS: THE MIGHTY 8TH



La gente de Wayward Designs y Hasbro consiguió recrear fielmente la experiencia de volar uno de los poderosos cuatrimotores conocidos como "fortalezas volantes". Lo mejor de todo es que podremos hacerlo ocupando cualquiera de las 10 posiciones del bombardero. La fina inteligencia artificial del juego permite despreocuparnos de los otros 9 puestos de combate. Los tripulantes tienen personalidad y parecen seres vivientes. Gráficos, sonido, en especial las voces, redondean un título excelente.



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2



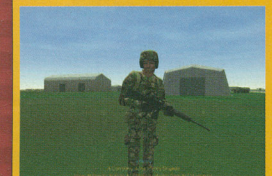
Microsoft utilizó el engine de FS 2000 para presentarse en combate con un estupendo simulador de vuelo ambientado en la campaña del Pacífico entre 1942 y 1944. Entre las batallas recreadas encontramos la de Midway y la de Guadalcanal. Los aviones son pocos para americanos y japoneses, pero están hechos con un espectacular nivel de detalle. Otras características del juego, como el editor de misiones y la compatibilidad total con escenarios de otros simuladores de la serie, lo convierten en uno de nuestros elegidos.



ENEMY ENGAGED: RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

COMPAÑIA: RAZORWORKS STUDIOS / **DISTRIBUCION :** EMPIRE INTERACTIVE





Sobrevolamos territorio libanés. Las aspas baten con fuerza el aire caliente mientras el escuadrón de Comanches traza un arco, descendiendo hacia las desoladas estructuras del enemigo. A mi lado, el oficial de armas observa el radar, sorprendido. Una explosión sacude el flanco izquierdo del helicóptero. Sobre nosotros, oculto por el brillo segador del sol, un Hokum maniobra para descargar su mortal carga de metralla sobre nosotros...

Un año después de que Apache Havoc impactara con fuerza en el corazoncito del entusiasta de los simuladores de helicópteros de combate, Razorworks volvió a repetir la hazaña con Enemy Engaged. Esta vez es el turno de dos máquinas de guerra realmente mortíferas como son el Comanche americano y el Hokum ruso. Recreados con realismo, los helicópteros salen a volar sobre un campo de batalla dinámico, en el que se ven barcos, edificaciones y otros objetivos terrestres con perfección. Las campañas se desarrollan en territorio del Líbano, Taiwan y Yemen, simulando una Guerra Fría de corte futurista. Es posible ver la acción desde cualquiera de las máquinas del escuadrón, ocupando los puestos del piloto o artillero, o bien permanecer al mando frente al mapa táctico, viendo en tiempo real la acción militar en agua, tierra y aire.

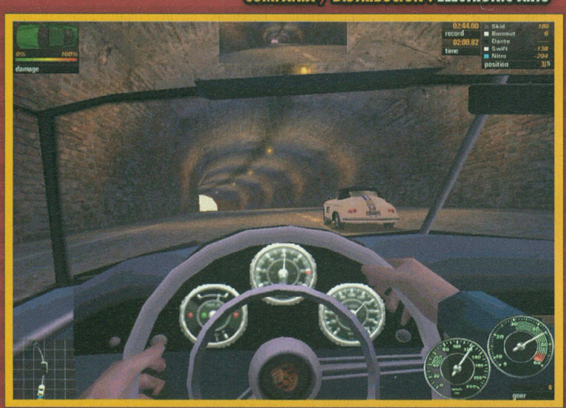


ARCADES DE CARRERA



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

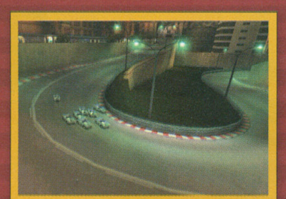
COMPAÑIA / DISTRIBUCION : ELECTRONIC ARTS





Cae la tarde sobre la carretera. El bólido amarillo corta el paisaje otoñal, dejando una estela de hojas secas arremolinándose sobre el asfalto. Adelante, un coche del color de la sangre empieza a acercase. El Porsche ruge, corriendo a su encuentro. El otro responde, acelerando todavía más y desapareciendo en una curva vertiginosa. Ambas máquinas parecen flechas disparadas hacia el horizonte.

Hay dos clases de juegos de carreras. Por un lado, los que no respetan al cien por cien las reglas de la física ni la mecánica de los vehículos, colocando todo el desenfreno posible en la pista; por otro lado están los auténticos simuladores, cuya máxima apuesta es la imitación de las condiciones reales de máquinas y circuitos. Ambos son divertidos, aunque por lo general a quienes le caben los arcades no se sienten cómodos con los simuladores, y viceversa. Es por eso que hemos decidido dividirlos en dos categorías distintas.
Need for Speed: Porsche 2000 es un arcade, aunque tiene bastante de simulación, por ejemplo en el modelo de daños. Ha sido excelentemente realizado y es el mejor de los que probamos el año pasado. Electronic Arts volvió a hacerlo, ya que en 1999 nuestro elegido fue NFS: High Stakes. Porsche 2000 comprende casi 80 modelos de Porsche desde el 356 de la década del ´80 hasta el reciente modelo 2000 del Porsche 911, todos recreados con perfección. Es un placer manejarlos. ¿Lo probaron en multiplayer? No se van a querer bajar.



DESTACADOS



MOTOCROSS MADNESS 2

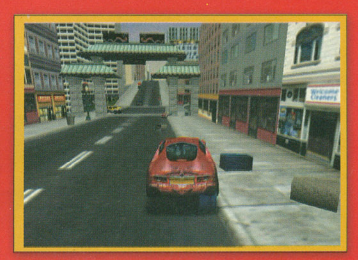


Rainbow Studios produjo para Microsoft uno de los arcades más divertidos que tuvimos oportunidad de jugar. Con circuitos llenos de obstáculos naturales y varios modos de juego, como el Enduro, las acrobacias y piruetas más locas están a la orden del día. Las caídas de los corredores, que salen volando a decenas de metros de su moto y se estrellan con árboles y camiones, producen carcajadas y mucha alegría. El multiplayer es buenísimo, incluso a través de www.zone.com. Fue uno de los más votados.



MIDTOWN MADNESS 2

Como decía Martin en su review, después de ver un episodio de Las Calles de San Francisco, es como que las manos arden por agarrar el volante y perderse a los saltos por los viejos recovecos de la famosa ciudad estadounidense. Este arcade, también de la factoría Microsoft, puede resumirse en una sola palabra, más allá de los detalles técnicos, su colorido y sus locos modos de juego: esa palabra es diversión. ¿Lo probaron en una LAN? ¿Chocaron con toda su alma contra un tranvía, justo en el último segundo? ¡A no perdérselo, friscos!



SIMULACION DE CARRERA



COLIN MC RAE RALLY 2.0

COMPAÑIA / DISTRIBUCION : CODEMASTERS

El múltiple campeón mundial de Rally volvió a la PC para satisfacción de sus fieles seguidores. Subirse a autos de 300 cv nunca fue tan adictivo y vertiginoso. Autos rendereados a partir de los originales, detalles sumamente cuidados como el tipo de llantas que se usan para pistas nevadas o de grava, daño en el motor, transmisión, suspensión, caja de cambios, frenos, carrocería y tren delantero, son sólo algunas pocas características entre las muchas que afectan directamente el manejo del coche.





Tanto despliegue visual y técnico necesita de una máquina no menos espectacular para ver todo lo que tiene para ofrecer el nuevo clásico de Codemasters, pero sí que vale la pena. Aunque en XPC lo revisamos recién en el número de febrero pasado, Colin McRae Rally 2.0 salió a la venta en diciembre de 2000, y por eso lo hemos incluido en esta entrega de premios.
Más de noventa etapas repartidas en ocho países, los mismos que se utilizan para el campeonato mundial de Rally, trece de los autos más potentes, nivel de daño en tiempo real totalmente optimizado, nuevos modos de juego como la espectacular competencia one-on-one a pantalla dividida... realmente, todas las características de un auténtico simulador se encuentran llevadas casi a la perfección. Si les cabe el rally, ésta es una compra imprescindible.

DESTACADOS



GRAND PRIX 3

El gran Geoff Crammond finalmente liberó el esperadísimo GP3, y como era de esperar se trata de un simulador realmente impecable, que perfecciona el ya casi perfecto GP2. La cantidad de detalles, algunos tan pequeños que parece increíble que hayan sido contemplados al diseñar el juego, consiguen generar una atmósfera que vuelve locos a los tuercas. El simulador de Microprose y Hasbro recrea la temporada '98 de Fórmula 1 de la mejor manera posible, tiene un multiplayer fabuloso y es un claro ganador en su categoría.





F1 2000

La temporada 2000 de la categoría máxima del automovilismo mundial dice presente. Grandes gráficos -aunque esto conlleva a correrlo en una máquina con bastante polenta-, excelente simulación y opciones por doquier hacen del juego de EA Sports una alternativa más que viable a la hora de subirse a un monoplaza de carbono y kevlar, más allá de que en algunos aspectos no está a la altura del legendario GP3. Sólo basta con probarlo de a varios en una LAN para darse cuenta de la calidad que ostenta.



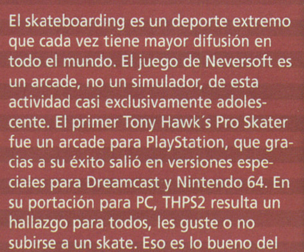
DEPORTES



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

COMPAÑIA: NEVERSOFT / DISTRIBUCION : ACTIVISION

Allí estaba Tony, suspendido en el borde de la rampa, tratando desesperadamente de hacer su famoso 900°. Todas las cámaras estaban enfocándolo. El maestro saltó a la tabla y se precipitó con todas sus fuerzas. En la cima del arco, giró en el aire, una, dos vueltas, y cayó al piso de madera. Sus rodillas crujieron al romperse. Había fallado. Al minuto, el campeón subió a la rampa con mirada serena, sonrió a su público y volvió a arrojarse. Esta vez el tiempo pareció detenerse mientras giraba en el aire. Dos y media vueltas, 900°. Una proeza de los deportes extremos que sólo Tony Hawk puede repetir.





El skateboarding es un deporte extremo que cada vez tiene mayor difusión en todo el mundo. El juego de Neversoft es un arcade, no un simulador, de esta actividad casi exclusivamente adolescente. El primer Tony Hawk´s Pro Skater fue un arcade para PlayStation, que gracias a su éxito salió en versiones especiales para Dreamcast y Nintendo 64. En su portación para PC, THPS2 resulta un hallazgo para todos, les guste o no subirse a un skate. Eso es lo bueno del juego: no importa si somos viejos, estamos gordos o tenemos miedo de quebrarnos los huesos, basta con probarlo para entender que es un arcade divertidísimo y súper adictivo. Simplemente, no se puede parar de jugar y hacer piruetas, porque está tan bien concebido que no puede decepcionar jamás. ¿Probaron jugar con el traje del Hombre Araña? ¡Espectacular!



DESTACADOS



RUGBY 2001



Creative Assembly y EA Sports taclearon a todo el mundo con su arcade de rugby. En nuestro país un juego así tiene muchas posibilidades de ser el elegido si se tienen ganas de experimentar un deporte maduro y no apto para miedosos. Entre los varios modos de juego, se destacan el basado en el mundial de 1999, los torneos de las Tres y Seis Naciones y otras copas como la de Calcuta. Movimientos fluidos, carreras largas, hands off, amagues, lineouts, todo está hecho con un fantástico nivel de detalle.



FIFA 2001

EA Sports volvió a ofrecernos su clásico arcade del deporte nacional. Si bien esperábamos muchos más cambios de los que se vieron al final, como ser el definitivo traslado de la serie al terreno de la simulación, eso no quita que sea un producto espectacular y con muchísimo potencial para hacernos gritar los mejores goles del mundo informático. Los cambios positivos pasaron por el terreno gráfico y una más elaborada ambientación futbolera. Movimientos nuevos, más opciones, un goleador seguro.

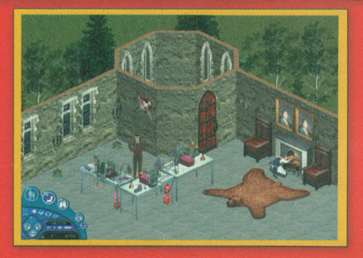


DISCO DE DATOS

DESTACADOS



THE SIMS: LIVIN' LARGE



El simulador de vida de Maxis prolongó la adicción por sus simpáticos Sims con un conjunto de agregados que comprenden más profesiones. Ahora se puede tener periodistas, músicos, holgazanes, hackers e investigadores de lo paranormal en el vecindario. Múltiples objetos para decorar la casa, por ejemplo con onda sesentera y hippie, o de laboratorio de científico loco. Más muebles para brindar otras comodidades a los vecinos cariñosos. ¡Las relaciones de los Sims han mejorado también!



PHARAOH: CLEOPATRA



La expansión oficial del excelente Pharaoh, el juego de construcción de la civilización egipcia, agrega cuatro nuevas campañas con 15 niveles en total que nos invitan a revivir la época de los grandes faraones: Tutankamón, Ramsés II y Cleopatra. Se incluyen varios monumentos nuevos, como la Tumba del Valle de los Reyes y la Biblioteca de Alejandría. Los dioses se han vuelto más crueles y nos castigan volviendo sangre las preciosas aguas del Nilo. Más de lo mejor en el género, y necesario para completar la experiencia de Pharaoh.



AGE OF EMPIRES II
THE CONQUERORS EXPANSION

COMPAÑIA: ENSEMBLE STUDIOS / DISTRIBUCION : MICROSOFT

Turtle Ship: Los coreanos inventaron el primer buque acorazado de la historia, el "barco turtuga", una nave con caparazón imposible de abordar y muy resistente a los ataques de proyectiles enemigos. Con la ayuda de estas poderosas embarcaciones lograron derrotar la invasión de samurais japoneses en 1592. Fuertemente acorazado y lento, es muy efectivo para destruir barcos enemigos a corta distancia..."

Los discos de datos tienen una tarea doble; por un lado, alargar el juego original con más escenarios y unidades, por el otro, perfeccionar la jugabilidad hasta el límite. Cuando estas dos condiciones se cumplen en una expansión, estamos ante un agregado del que no podemos prescindir si tenemos el producto principal, porque nos estaríamos perdiendo una experiencia mayor.

Es el caso de The Conquerors, cuyas nuevas campañas, civilizaciones, unidades, tipos de terreno, mayor inteligencia artificial y mejor editor de mapas, complementan a Age of Empires II y lo convierten en un RTS mucho más satisfactorio de lo que ya es. Las cuatro novedosas campañas incluyen las batallas de Atila el Huno contra el imperio romano, las del Cid en España, la expansión del imperio azteca y su resistencia contra los invasores españoles, más las de otros famosos conquistadores como Eric el Rojo y Enrique V. A todo esto, hay que sumarle comandos de línea, una mejor IA de los aldeanos y tres modos de juego multiplayer.





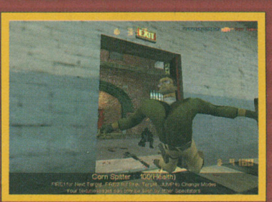


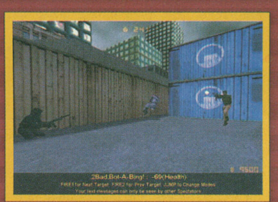
MULTIPLAYER

COUNTER STRIKE 1.0

COMPAÑIA: CS TEAM / DISTRIBUCION : SIERRA







Sin duda, el mejor multiplayer del año pasado. No hay prácticamente nadie que no lo esté jugando, un fenómeno que se repite en todo el planeta y que no parece dar muestras de fatiga. Desde que los muchachos del equipo Counter-Strike crearon este espectacular mod para Half-Life, la comunidad de jugadores de FPS se lanzó a luchar cooperativamente. Terroristas contra antiterroristas, un arsenal basado en armas reales, escenarios gigantescos y múltiples objetivos de juego convirtieron a CS en el favorito absoluto, ganándose una legión de auténticos fanáticos.

La actual versión 1.0 de Counter-Strike puede ser descargada gratis desde www.counter-strike.net o desde el XCD 2 que vino con Xtreme PC #38, de diciembre de 2000. En ambos casos, es necesario contar con Half-Life para que el mod pueda funcionar. La tercera opción es comprar la versión comercial publicada por Valve Software, la cual no requiere tener Half-Life para instalar el juego, y además trae varios otros agregados, como por ejemplo el deathmatch de Opposing Force.

En cualquier caso, Counter-Strike es el juego multiplayer por excelencia. Sus gráficos ya lucen un poco anticuados para lo que se puede ver en la actualidad, pero lo que importa de verdad es su fantástica jugabilidad en equipo. Además, no requiere de una computadora tan potente, con lo que se encuentra al alcance de la mayoría de los jugadores que se animen a armar una LAN.

DESTACADOS



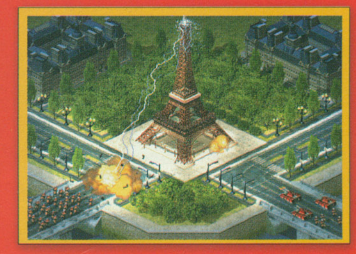
AGE OF EMPIRES II
THE CONQUERORS EXPANSION



Al magnífico multiplayer de Age of Empires, que no para de cosechar adeptos en todas las reuniones de redes y en Internet, donde es posible jugarlo sin problemas de lag, se le sumó The Conquerors, con sus nuevos modos de juego King of the Hill, The Wonder Race y Defend of the Wonder. Las 11 nuevas unidades y 5 civilizaciones, 2 tipos de terreno, 7 nuevas tecnologías comunes y 18 nuevas para cada raza, le aseguran un lugar entre los mejores juegos multiplayer del año que pasó.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

La velocidad de construcción y administración de recursos de Red Alert II obligan a trabajar con eficiencia, brindando partidas muy vigorosas. Existen cinco campañas para jugar en modo cooperativo, y una unidad especial para multiplayer por cada bando de los nueve para elegir entre norteamericanos, franceses, alemanes, rusos, ingleses, coreanos, cubanos, libios e iraquíes. Es posible montar una partida por modem y participar en los eventos producidos en los servidores de Westwood Online, que andan de maravillas.

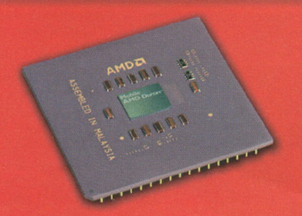


HARDWARE

DESTACADOS



PROCESADOR AMD DURON



La tendencia del anteaño pasado sigue manteniéndose. American Micro Devices avanza, lenta pero inexorablemente, sobre Intel. Con su línea de microprocesadores Duron ha logrado superar por un amplio margen, a la hora de jugar, a los Celeron y Pentium que hoy pueden conseguirse a un precio asequible. Los Duron vienen en varias velocidades de reloj, encajan en los Sockets A y presentan 64K de cache L1 y L2 con 16 canales de asociación. Más barato y veloz que Intel, es la mejor compra para los jugadores.

SIDEWINDER PRECISION PRO 2



Cosa curiosa, en la segunda entrega de premios Xtreme elegimos en segundo lugar al mouse óptico inventado por Microsoft. Realmente fue una pieza de hardware original y prácticamente revolucionaria para un periférico que se mantuvo idéntico por dos décadas. Este año, es un joystick, también de MS, el que se lleva una mención especial. Es el mejor de todos los que probamos, y una obligación para todos los jugadores que gustan de los simuladores de vuelo. Cómodo, digital, con soporte USB, programable y muy resistente.

NVIDIA GEFORCE 2 ULTRA

COMPAÑIA: NVIDIA



El 2000 fue un año duro para 3dfx, la compañía líder por mucho tiempo en el terreno de la aceleración 3D. Nvidia logró finalmente acaparar el mercado hasta un punto en que 3dfx no pudo resistir.

Una batalla que culminó hace dos meses con su absorción por parte de nVIDIA. Así como el año pasado otorgamos el primer premio como el mejor hardware de 1999 al chip TNT2 de nVIDIA en su versión Ultra, esta vez entendemos que su sucesor, el chip GeForce2, es el merecedor de nuestro reconocimiento.

Con el GeForce2 Ultra, los técnicos de nVIDIA llevaron la frecuencia de reloj del GPU (Graphics Processing Unit) a 250MHz y la de la memoria a unos extraordinarios 460MHz. Gracias a ello, los juegos 2D y 3D se ven mejor que nunca en resoluciones que parecían imposibles, por ejemplo 1600x1200 pixels, con antialiasing de pantalla completa, a un promedio de 45 cuadros por segundo (medidos en un Pentium de 1 GHz). El ship soporta una variada gama de efectos lumínicos y de texturas de hasta 32 bits de profundidad de color sin grandes esfuerzos.

Así, la potencia y velocidad de los chips basados en GeForce (Pro, MX, GTS y Ultra) dieron nuevos recursos a los diseñadores, que ahora pueden pensar en vastos espacios abiertos y estructuras complejas para sus juegos. Si bien resultan caras para el bolsillo del argentino medio, al momento de pensar en adquirir un procesador gráfico para jugar a los últimos títulos, cualquier placa con este chip resulta en la actualidad la mejor opción, al menos hasta la salida al mercado de la siguiente generación de chips aceleradores. El inminente NV20 de nVIDIA estará en la consola Xbox de Microsoft y en la placas de los fabricantes más destacados del mercado.



DECEPCION



STAR WARS: FORCE COMMANDER

COMPAÑIA: MONOLITH / DISTRIBUCION : FOX INTERACTIVE

Siendo el género de la estrategia en tiempo real uno de los preferidos por los integrantes del staff, estábamos esperando por segundos el lanzamiento del hiper promocionado Force Commander, el que sería el primer intento de LucasArts en el mundo de los RTS. ¡Cuánta expectativa veníamos juntando! Le dedicamos una nota de tapa, un preview extenso y una galería de imágenes, de tan ansiosos que estábamos. Esa ansiedad, sabíamos, la tenían también todos los lectores de la revista.



¿Cómo no íbamos a disfrutar de un juego de estrategia en tiempo real basado en Star Wars? ¡Imposible! ¿Acaso no queríamos estar bajo las órdenes del querido Lord Vader? Por suerte, todo lo que esperábamos salió bien...



Es decir, salió bien para la competencia de LucasArts, que todavía debe estar revolcándose de risa con el mamotreto que resultó Force Commander... Problemas de clipping horrorosos, campañas de bostezo, unidades cuadradas, controles introlables... ¡Al cuerno con la Fuerza! Force Commander resultó más decepcionante que Vampire The Masquerade: Redemption y Daikatana juntos, otros dos títulos que nos moríamos por jugar y resultaron insulsos y llenos de errores. Muchos lectores nos escribieron al respecto.

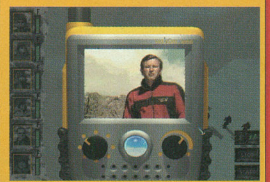
PEOR JUEGO DEL 2000



EVEREST

COMPAÑIA: MONOLITH / DISTRIBUCION : GT INTERACTIVE

Siempre hay uno que se destaca por su jugabilidad inversa. Un juego que parece tenerlo todo para que nos salgamos de la vaina por agarrarlo a patadas.



Es el caso de nuestro elegido como peor cosa del año 2000, Everest, de GT Interactive. En Everest, la cosa es guiar a un grupo de alpinistas en su valiente tarea de trepar al monte más alto del planeta.

¿Se entendió? Es un juego donde tenemos que subir al Everest *prácticamente en tiempo real*. Caminar y caminar. Al respecto, citamos aquí a nuestro amigo Santiago 'Oso' Videla, quien fuera el alpinista editorial condenado a revisarlo allá por marzo del año pasado: "Tal vez en un principio este juego pueda parecerles embolante, pero les aseguro que después de haberlo jugado por un tiempo considerable les parecerá... totalmente embolante." No contento con tamaño análisis, el Oso siguió diciendo: "Acción al límite, suspenso, vértigo, adrenalina, un realismo de aquellos, gráficos alucinantes y tecnología de punta describen a la perfección... algunas de las cosas que necesitaría este juego para ser medianamente potable." Por último, y sin más que decir: "...Everest debería venir con un helado de regalo para que,



al aplastarlo sobre nuestra frente, aunque sea podamos sentir el frío del Himalaya por unos momentos."

MEJOR JUEGO DEL 2000



DEUS EX

COMPAÑIA: ION STORM / DISTRIBUCION : EIDOS INTERACTIVE

Hubo coincidencia! Elegido por unanimidad tanto por el staff de Xtreme PC como por los lectores, el juego de Warren Spector resultó el ganador absoluto como el mejor del 2000. Deus Ex es un RPG de ciencia-ficción que combina stealth y una trepidante acción al estilo FPS con lo mejor de los juegos de rol. En la historia, la humanidad es arrasada por una misteriosa plaga. El personaje principal es JC Denton, agente de una organización mundial antiterrorista. Denton ha sido reconstruido con implantes biónicos, por lo que sus capacidades son superiores a las de un hombre normal y pueden ser mejoradas. Todo en Deus Ex, desde los gráficos basados en el engine de Unreal Tournament, hasta la IA enemiga, el modo en que las cosas cambian según nuestras decisiones, las situaciones especiales que vive Denton y las misiones primarias y secundarias, son de lo mejor y más sorprendente que vimos en años. En un solo juego, el veterano diseñador consiguió reunir dos de los géneros favoritos de todo el mundo, y además condimentarlos con infiltración y espionaje, elementos clave para el desarrollo de la aventura, que goza de un excelente guión. ¡Es como una mezcla de System Shock 2 y Thief! La combinación resulta explosiva, y desde el tutorial hasta el final del juego simplemente no se puede parar de jugar.



Deus Ex proporciona la mayor sensación que tenemos hasta hoy de encontrarnos en un mundo dinámico, en el que nuestras decisiones pesan en nuestra conciencia. La acción se compone de situaciones de tensión extrema. Las armas se pueden mejorar, también los implantes biónicos de Denton. Las posibilidades son muchísimas, tantas que se obliga jugar la aventura más de una vez para probar distintas acciones, incluso para escuchar los diálogos que nos perdimos la primera vez.

Es notable cómo Spector consecutivamente logra ofrecernos dos o tres formas diferentes de resolver un mismo problema. Es igualmente asombroso cómo los diálogos y las situaciones saben adaptarse a nuestras reacciones y al historial de Denton. Es cierto que Deus Ex tiene sus errores, pero a la luz del inmenso caudal de virtudes que exhibe el juego, pierden toda importancia.

Es el título que más cerca llegó jamás de la perfección, aunque suene exagerado (más detalles al respecto se discuten en la sección La Comarca de este mismo número) y desde ahora va a ser imposible no utilizarlo como objeto de comparación para los futuros títulos que lleguen a nuestras manos.





EL JUEGO DEL MILENIO



DOOM

COMPAÑIA: ID SOFTWARE / DISTRIBUCION : ID SOFTWARE

Doom, sí, aunque a muchos les parezca injusto. ¿Nos volvimos locos, o qué? ¿Acaso tenemos preferencia por los FPS, que no a todos les gusta? ¿Estamos siendo demasiado subjetivos? Elegir el juego del milenio no es tarea fácil. Basta con acudir a nuestra memoria de jugadores para que decenas de títulos se agolpen en la fila de los candidatos. Pensemos: SimCity, allá por 1987; King´s Quest IV: The Perils of Rosella, en 1988; quizás Dune II: The Battle for Arrakis (1993), o más atrás aún, con Ultima III: Exodus (1983); o diez años más adelante, con Alone in the Dark (1993). Bien pensado, el juego más importante del milenio podría estar entre Diablo (1996), o por discutible que parezca, Tomb Raider, que cuando apareció, también en 1996, nos dejó a todos con la boca abierta... ¿Qué tal el viejo Pirates? ¿MechWarrior 2? ¿Starcraft? Podría ser el más vendido de todos, Myst (1996). ¡Qué buen año fue 1996 para todos nosotros! Muchos de los títulos que salieron entonces establecieron nuevos horizontes.

Hay más: Falcon 3.0, que cambió el modo de apreciar los simuladores de vuelo; X-COM: UFO Defenses, que nos mostró la belleza de la estrategia por turnos. Tal vez el célebre Wing Commander (1990), o el más reciente X-Wing. A los más nuevos en esto de los juegos para PC, podría parecerles que los mejores son Quake (1996), o el impresionante Half-Life (1998). Un fanático de los FPS, purista, diría que Wölfenstein 3D es la más sabia elección.

El mejor de todos, para algunos analistas, tanto en profundidad conceptual, jugabilidad, originalidad, ambición, diseño, podría ser el clásico Civilization (1991), que aún hoy es una gloria de juego. Civilization, del genial Sid Meier, nos pone en el puño una simple aldea que deberemos llevar a lo largo de 6.000 años de historia, hacia el futuro de la humanidad, convirtiéndola en un imperio. Guerra, diplomacia, investigación, sociedad, todos los elementos que definen nuestra cultura como hombres se encuentran impregnados en Civilization. Sí, muchos podrían afirmar que éste es el juego más importante e influenciador de todos los tiempos.

Sin embargo, cuando se le pregunta a cualquiera con la suficiente edad, lo primero que se le viene a la mente es Doom.

Las razones son varias. Para la gran mayoría de nosotros, este First Person Shooter de id Software nos dio vuelta la cabeza. ¡Y pensar que sólo hace 7 años de eso! Pertenece al género favorito de la mayoría, en todo el mundo, un género que, casi podría decirse, inventó. Con Doom sentimos que todo estaba cambiando para siempre, que ya nada sería igual y que grandes cosas nos esperaban; pudimos experimentar un verdadero terror al jugar, y eso nos marcó para siempre, no sólo como jugadores, sino como diseñadores, desarrolladores, programadores. Cuando Doom llegó a la calle revolucionó todo. No fue el primero de los juegos 3D, pero fue el que mejor implementó la tecnología 3D. Parecía estar -y lo estaba- a años luz de los demás títulos del momento. Desde su aparición fue el parámetro donde comparar todo lo demás. Su propuesta era mucho más que arriesgada, mucho más que inquietante: el ambiente plagado de monstruos, svásticas, símbolos diabólicos y violencia no solamente gustó, fascinó a todos. Id Software le dio a la gente lo que la gente quería, lo que todos creíamos imposible.

Doom fue el primero de los juegos en donde las luces súbitamente se apagaban, dejándonos en la oscuridad. Nunca había sido visto algo así. Desniveles, texturas animadas. Los susurros y gruñidos, viniendo desde la izquierda o derecha, las puertas abriéndose con un silbido, nos pusieron los pelos de punta. Las armas de Doom todavía son consideradas las más brutales y directas.No hay juego que no se inspire en ellas. Pero eso no es todo. Doom popularizó el sistema shareware y lo hizo viable como forma de distribución para cientos de pequeñas empresas, que desde entonces encontraron un nicho donde promocionar sus juegos. La industria se enriqueció con el aporte de sangre nueva. Todo el capítulo I de Doom venía en forma de shareware, que la gente podía probar antes de comprar el juego completo. En sólo unas semanas id Software vendió más de 250.000 copias, en tanto que millones jugaban la versión shareware tras descargarla de Internet.

Y hay más. Doom llevó el multiplayer a las masas. Miles de jugadores se conectaron vía null modem, modem y LAN, creando una comunidad de jugadores que nunca paró de crecer y que hoy conforma el futuro de la industria. Id Software también puso por primera vez en las manos de los jugadores las herramientas para que ellos mismos desarrollaran niveles y mods para el juego, volviéndolo prácticamente ilimitado, y definiendo un nuevo estándar en el mercado.

Por todas estas razones, tanto para el staff de Xtreme PC, como para los lectores que lo votaron por centenares, en coincidencia absoluta, Doom es el Juego del Milenio.





REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

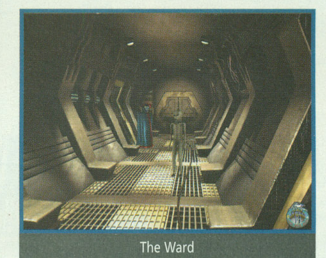
79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...


The Ward


NBA Live 2001

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

¡Vacante! 00%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rebellion
INTERNET: www.rebellion.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, Windows 95/98
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía TCP/IP - LAN e Internet

PROMEDIO
69%

Gunlok



Los descendientes del robot Tuerquitas y el Señor Televisor se unen en una cruzada para salvar lo que queda de la Humanidad

Por Santiago Videla

Un guión fuertemente inspirado en Terminator, combinado con una ambientación típica de los Fallout y un sistema de juego bastante parecido al de Commandos, son algunos de los ingredientes que los amigos de Rebellion usaron para crear este interesante juego, que de haberse pulido un poco más podría haber llegado muy lejos.

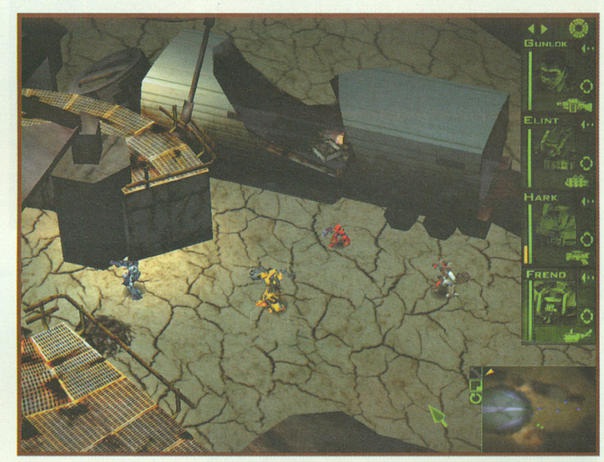
El mundo fue y será una porquería...

La raza humana se ha convertido en una especie en extinción gracias a sus propias creaciones y, en este futuro devastado por las guerras, las máquinas son quienes tienen el control... ¿les suena conocido? En medio de este caos, nuestro metálico protagonista, mitad humano, mitad androide, se da cuenta que ya es hora de cambiar esta desastrosa situación y junto con algunos destartalados acompañantes comenzará una larga y penosa jornada a través de lo que queda de nuestro planeta, para intentar salirse con la suya.

Como pueden ver, la trama de Gunlok no es precisamente original, pero de cualquier forma daba pie para hacer algo bueno, no a la altura de los Fallout, pero bueno al fin.

El juego en sí terminó siendo bastante parecido a Commandos, ya que los cuatro personajes que controlamos tienen habilidades muy diferentes y cada uno de ellos puede resolver determinadas situaciones para las que el resto de sus compañeros no está preparado, y de esa forma nos obliga a trabajar en equipo en todo momento.

Además de nuestro protagonista, que entre otras cosas es el más balanceado, tenemos bajo nuestras órdenes a un robot destinado a tareas como encontrar campos minados, desactivar sistemas de seguridad, reparar a sus camaradas, etc. y, junto a él, también se nos unirán un pequeño androide muy rápido, ideal para tareas de reconocimiento o para meterse por espacios reducidos y el infaltable grandulón, que será el encargado de hacer el trabajo sucio gracias a su gran resistencia.



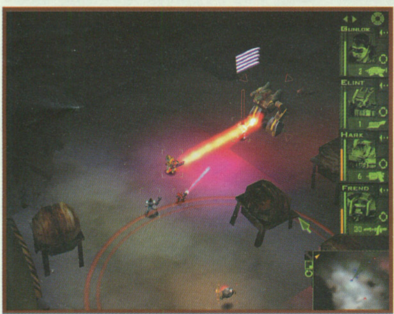
La estructura del juego está dividida en misiones en las que tendremos que ir combinando las habilidades de nuestros personajes, con el fin de cumplir con los objetivos que nos vayan asignando. Se podría decir que, a nivel diseño (con excepción de los gráficos, por supuesto), esto es lo mejorcito de Gunlok.



Si bien la acción de cada misión es algo monótona, la variedad de tácticas que se pueden usar para confundir o engañar a los enemigos ayuda mucho a que esto no se note.

Cada unidad enemiga tiene sensores de video y audio con los que nos puede detectar. El alcance de estos sensores está representado en pantalla de una forma muy similar a la de Commandos cuando veíamos el alcance de la vista de los contrarios. Gracias a un aparatito a control remoto, que emite sonidos metálicos y puede colocarse en cualquier lugar, es posible llamar la atención de los enemigos, sacándolos de su puesto, cosa que en el caso de los robots más peligrosos es especialmente útil ya que podemos guiarlos hacia algún lugar apartado en donde hayamos plantado un par de minas que los estarán esperando para darles una calurosa bienvenida (N.de.E: probablemente, el Oso se refiere a unos





explosivos).

Además de las distintas armas que irán pasando por nuestras manos y las diversas clases de municiones que cada una de ellas puede utilizar, cada robot de nuestro equipo tiene una serie de "slots" en los que podemos instalarles módulos que mejorarán algunas de sus habilidades, digamos, como para darle un leve sabor a RPG.

Si se trata de tomar elementos importantes de otros juegos, no puedo dejar de mencionar que, si bien todo Gunlok se desarrolla en tiempo real, durante los combates es posible usar una función llamada Dynamic Pause, que no es otra cosa que una copia del sistema de pelea desarrollado por Black Isle para sus Baldur´s Gate y similares, en el que podemos poner la pausa, dar órdenes a nuestros lacayos y luego quitarla para que hagan lo que les ordenamos.

En ocasiones, también es posible poner la vista en primera persona, pero esto sólo sirve para explorar el terreno e identificar enemigos, ya que en ese estado no podemos movernos.

Por el lado de los gráficos, podría decir que los chicos de Rebellion han hecho un gran trabajo con los modelos 3D tanto de los escenarios como de los protagonistas y enemigos. El nivel de detalle en general es muy bueno y las animaciones de los distintos bicharracos, ya sean amigos o enemigos, están muy bien logradas; por otro lado las texturas son en su mayoría muy detalladas y, a pesar de que en sí la atmósfera del juego casi siempre es bastante oscura, se hacen notar.

Los efectos especiales, sin ser la gran cosa, ponen su granito de arena para mejorar las cosas un poco. La cámara se controla en forma manual, como sucede en muchos otros juegos de este estilo, pero el diseño de algunos escenarios puede obstaculizarnos la visión un poco, en especial porque las estructuras que molestan no se hacen transparentes y eso nos obliga a estar sacudiendo la cámara de aquí para allá.



¡Ooops! Me perdí... ¿y ahora?

Muchos aseguran que el camino más corto entre dos puntos es en línea recta, pero aparentemente en Rebellion tienen otra teoría, ya que de otra forma no me explico cómo el "pathfinding" (así se conoce al sistema por medio del cual los personajes siguen el camino que les indicamos) puede ser tan desastroso. Parece mentira, pero ésta es una de las causas más probables por la que podamos llegar a perder una misión, porque en la mayoría de los escenarios, al indicarle a uno de nuestros retardados robots que recorra un simple camino, no muy distante, como puede ser cruzar un puente, en muchas ocasiones opta por tomar el rumbo más largo. Desde luego, esto nos obliga a mantener a la vista en quien estemos usando y obviamente a moverlo poco a poco, indicándole caminos no muy rebuscados que su reducida inteligencia pueda comprender. Sin duda errores como éste son la principal causa por las que Gunlok sacó el puntaje que tiene y no más, porque es inaceptable que todavía se siga metiendo la pata de esta forma.

Tampoco puedo olvidarme de mencionar que, aunque la historia parece interesante, durante el juego está llevada de los pelos y por momentos hasta podemos olvidarnos que lo que estamos haciendo tiene algún sentido.

A pesar de estos bajones, Gunlok es un buen juego, que por la variedad de posibilidades que ofrece a nivel estratégico puede resultarles divertido si ya no les queda otra cosa. Tiene algunos detalles que pueden llegar a sorprenderlos así que, si tienen ganas de meterle mano, vean el demo que incluimos en el XCD 1 del mes pasado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un buen juego de estrategia que combina detalles de varios títulos conocidos, como Commandos, Baldur´s Gate, etc.
LO QUE SI: Los gráficos, la estructura de las misiones, el diseño de los modelos de los personajes y algunos escenarios.
LO QUE NO: La historia es tan básica que hasta parece hecha así a propósito, el sistema de pathfinding es lamentable.

69%
BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Talonsoft
INTERNET: www.talonsoft.com/ageofsail2
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D con 16 MB, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1-16 jugadores vía LAN o Internet

PROMEDIO
73%

Age of Sail II



Talonsoft se tira a la pileta

Por César Isola Isart

Muy calladito, pero con intensas esperanzas de arribar a buen destino, se acercaba la segunda parte de Age of Sail, un juego de estrategia naval de 1996 que pasó por el Río de la Plata sin mucha gloria. Lamentablemente, por querer adelantarse a quién sabe que, cuando estaba por bajar el ancla y pisar tierra firme, encalló rotundamente... aunque no se hundió del todo.

El juego desde un principio pintaba con mucha onda. Transportarnos a finales del siglo XVIII y comienzos del XIX, navegando por los mares impulsado sólo por el viento, prometía una experiencia única y una sensación que ningún otro título en el actual mercado podía ofrecernos.

Age of Sail II es una especie de RTS retocado en el que capitaneamos una cantidad de embarcaciones antiguas. Designamos a la tripulación en los distintos sectores de la embarcación (velas, cañones, etc.), marcamos el rumbo a tomar y decimos cómo y cuándo abrir fuego o abordar al enemigo. En caso contrario, tan sólo podemos relajarnos para gozar del oleaje y esa maravillosa sensación que sólo el azulado mar puede brindarnos. Por fortuna, Age of Sail II deslumbra en su aspecto gráfico, brilla en cuanto a lo que es estilo de juego; aunque, por desgracia, está lleno de pequeños errores que terminan por explotar nuestra cabeza de un cañonazo.

En esta ocasión, Talonsoft decidió orientar el modelo de juego más hacia el lado de la acción, aunque con un modelo de combate simplista. El juego no cuenta con ninguna clase de ayuda o tutorial en línea, el manual deja mucho que desear y los briefings aportan datos confusos. Otros errores son evidentes, principalmente en el modo de formación de los barcos, inútil a la hora de usarse, por lo que terminaremos conduciendo unidad por unidad. Age of Sail II brinda un paisaje magnífico, con decenas de navíos echados a la mar, pero a su costa la cantidad de cuadros por segundo se reduce drásticamente incluso con una computadora potente.



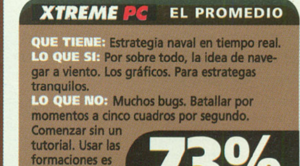
Con todo, tiene muchos toques que lo hacen un gran juego. Como el estar constantemente atentos al viento, para poder avanzar hacia nuestros enemigos y que ellos no se puedan acercar a nosotros, el saber usar bien el armamento según la distancia, disparar un cañón o varios si estamos cerca. El ver cómo el oleaje nos arruina el rango de tiro. Observar cómo se van rompiendo poco a poco los barcos. Y hablando de éstos, el simple hecho de acercar la cámara y apreciarlos de cerca vale el dinero invertido. Es que se ven realmente bien, y tal vez lo único a criticar en este aspecto sea que el agua luce poco natural. La belleza no sólo se aprecia en el mar; también al acercarnos a tierra firme y ver los fuertes costeros que nos empiezan a disparar (y ya no es tan lindo de ver porque nos destrozan...) pero bueno; el ir ganando nuevos barcos con distintas características, robárselos a la máquina y colocarles nuestras tripulaciones. Incluso el simple hecho de poder rebautizarlos, son toques que logran hacernos olvidar los errores anteriores y que finalmente nos hacen jugar cada una de las campañas que Talonsoft ideó para nuestro deleite. Si bien el juego no tiene un editor de mapas, estén por seguros que más escenarios que los que trae el juego no van a necesitar.



En definitiva, Age of Sail II es uno de esos juegos que nadie puede dejar pasar, a menos que no soporte las lentas maniobras navales o el movimiento del oleaje le cause náuseas.

Lógicamente, no iba a hacerse esperar demasiado un patch que corrigiera muchos de los errores, aunque aun así el juego mantiene los problemas más graves ya comentados. El patch, versión 1.01, pesa 800 KB y, además de traer una nueva campaña, mejora aspectos del multiplayer y añade opciones ausentes en el juego original, como el poder transferir tripulación o cambiar sus asignaciones con el juego en pausa, entre muchas otras cosas. Lo encontrarán en el XCD.

XTREME PC EL PROMEDIO



PROMEDIO
80%

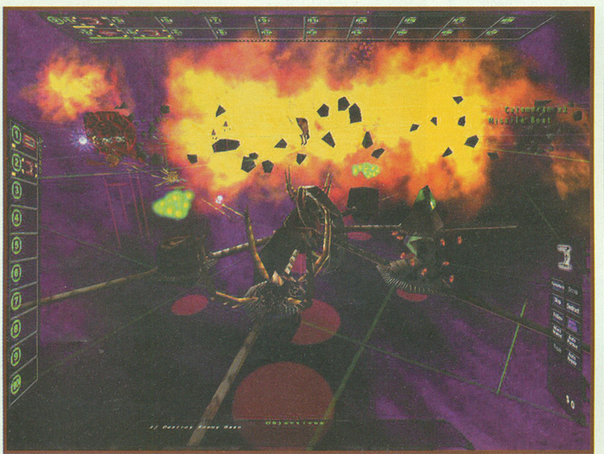
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Super X Studios / Microids
INTERNET: www.thrushwave.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233, 64 MB RAM, 350 Mb libres en el disco rígido CD-ROM 6x, Windows 95 / 98 / NT
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN - TCP/IP



Far Gate

¡Vayamos hasta los confines del Universo!







Por Pedro F. Hegoburu

El Espacio: la frontera final. Pero estos no son los viajes de una nave de la Federación, al mando de Kirk, Picard, o una capitanucha de turno como Janeway. En Far Gate retomamos las épicas batallas de un juego de Estrategia en Tiempo Real y tres dimensiones. ¡Preparen el escuadrón de ataque y vayamos en Warp 10 al combate!

Far Gate (FG) es un juego realmente llamativo por varias causas. La primera de ellas es que se trata de un juego desarrollado por una compañía independiente (Super X Studios). Además, es un RTS espacial, lo que implica que jugamos en tres dimensiones. Y finalmente, que es un buen producto. Casi nada para estos tiempos de sequía creativa en los que nos topamos con varios juegos lamentables.

Un poco de historia

En muchas ocasiones, y tal vez por simple ignorancia, los jugadores tienden a pensar que el juego que tienen en sus manos es fruto del esfuerzo de un gigantesco equipo de personas, luego de lidiar meses y meses con la programación, testeo, creatividad, etc. Y en otras ocasiones, nada de eso es verdad y se impone lo opuesto, prueba de lo cual nuestro amigo el Oso Videla tiene una columna sobre juegos bizarros (entiéndase: malos por donde se los mire). Por suerte, Far Gate es un muy buen juego, pero que no cumple con las premisas mencionadas en primer lugar, habida cuenta que durante los primeros dos años de desarrollo trabajaron en él cuatro personas, al mismo tiempo que buscaban una compañía que les publique el juego. Ya vemos que no todas son rosas en el mundo de los programadores, y que las pequeñas compañías también tienen algo para aportar a este rubro.



Al principio fue The Rift. (¿O fue Homeworld?)

No creas que vamos a hablar de la Génesis, nada de eso. ¡Lo que sucede es que Far Gate originalmente fue llamado The Rift, pero en las idas y venidas fue rebautizado como hoy lo conocemos!

Claro está que al no haber una repentina inundación de juegos RTS en 3D, las comparaciones con el ya clásico título de Sierra,

Homeworld, son inevitables. (Como dato anecdótico, creo que el otro juego que entra en esta categoría sería Submarine Titans.) De Homeworld y su secuela Cataclysm no vamos a hablar, simplemente recordemos que se trata de un juego extraordinario que instaló el subgénero 3D en la categoría RTS.

Evidentemente, entre dos juegos del mismo género y ambientados en el espacio hay similitudes, pero Far Gate se destaca más por las diferencias con Homeworld. Comenzando por su historia, que también es épica de ciencia-ficción, pero basada primariamente en una fallida expedición a Proxima Centauri, y en los humanos y sus relaciones con dos diferentes razas estelares, los Nue-Guyen y los Entrodii. Además, en FG, no controlamos una nave madre gigantesca sino que iremos construyendo estaciones espaciales temporarias para ir utilizando como base.

El control de cámaras es similar al visto en Homeworld, pero FG permite una libertad mucho mayor. La cámara abarca una gigantesca área del espacio (la mayoría de las misiones se desarrollan al nivel de un sistema solar) pero es posible enfocar una única nave haciendo zoom sobre ella. Ojo que los objetivos de cada misión pueden requerir que las naves a nuestro mando recorran millones de millas espaciales, por lo que nos sentiremos más a gusto con una perspectiva de cámara que es más amplia que la vista en Homeworld.

Desde mi sillón comando todo

Cuando jugamos y analizamos un juego RTS, son dos las cosas a las que debemos prestar suma atención: la interface, y la jugabilidad. Si la interface es mala o poco práctica, el juego estará condenado porque será muy difícil coordinar hábilmente la gran cantidad de comandos requeridos por los RTS, un género que nos exige versatilidad para estar un poco en todos lados al mismo tiempo y prestando atención al 100% del juego. En FG, la interface es destacable. En los bordes de la pantalla tenemos cuatro ventanas transparentes que contienen casi todas las funciones del juego (objetivos de la misión, unidades disponibles para construcción, etc.) las que pueden quedar fijas o ser minimizadas para disfrutar de los gráficos en todo su esplendor.





La jugabilidad de FG también es buena, siguiendo los conocidísimos lineamientos del género: recolectar recursos del espacio, construir unidades con esta materia prima, y cumplir con los requisitos de la misión. Nada nuevo bajo el sol. Pero vale la pena destacar que en FG la Inteligencia Artificial es bastante buena, o por lo menos ha sido programada de forma más inteligente. Un ejemplo de esto: la máquina ataca con frecuencia nuestras naves recolectoras de recursos, y es bien sabido que en los RTS los ataques más efectivos se dan contra la cadena de producción.

Para finalizar, una serie de otros chiches como los gráficos, el multiplayer, y el editor de misiones. La parte gráfica de FG es increíblemente buena. Y los aplausos deben redoblarse si tenemos en cuenta que detrás de este juego no hay una gran compañía multinacional llena de premios y programadores, sino que Super X Studios son bien independientes. El multiplayer -que también ya es esencial en cualquier título... ¡cuántas cosas necesarias para vender un buen juego!- lo dejamos para que Los Irrompibles nos deleiten con sus tragicómicos relatos. Y el editor de misiones, necesario para que el juego no sea archivado una vez que terminemos la docena de misiones originales.

Tomá el pasaporte interestelar y pedí pista, que Far Gate no te va a defraudar.



XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS en 3D, digno sucesor de Homeworld.
LO QUE SI: Los gráficos, la interface, la IA y la jugabilidad. ¡Flor de delantera!
LO QUE NO: La música podría ser mejor.

80%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Data Becker
INTERNET: No disponible
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266, 64 MB RAM, CD-ROM 6x, 350 MB libres en el disco rígido, Windows 95 / 98 / NT
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía LAN hasta 8 jugadores

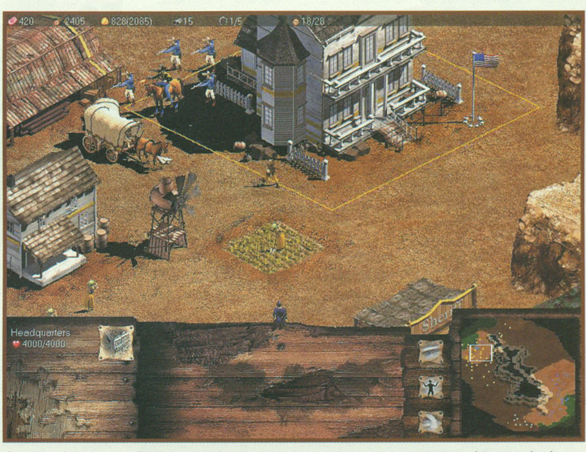


América

Toro Sentado tener hemorroides

Por Pablo Balut

América es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en el Lejano Oeste, que inesperadamente llegó precediendo a Desperados. Fue desarrollado por la compañía alemana Data Becker (¿germanos jugando a los vaqueros?). Y si hablamos de estrategia en tiempo real debemos decir que América es un clon de uno de los máximos exponentes de este género: Age of Empires II, o sea, tenemos como base un juego tipo RTS y además un ambiente inexplorado como es el "Far West" norteamericano. Entonces deberíamos decir que estamos ante un gran juego, pero...



...A primera vista América luce muy parecido a AOE II. La perspectiva isométrica y la paleta de colores, el tipo de vegetación y hasta las elevaciones imitan a su predecesor. Pero los gráficos no son tan detallados y a menudo resulta difícil distinguir entre los distintos tipos de unidades. El sonido deja mucho que desear, es demasiado repetitivo y a veces poco serio (ni se les ocurra jugar con los mexicanos). América nos ofrece cuatro diferentes facciones: Settlers, Outlaws, Native y Mexican, y como en cualquier típico juego de estrategia en 2D, cada una de estas facciones tienen algunas diferencias estratégicas, y al igual que en todos estos juegos, debemos juntar recursos, construir un ejército y darle una buena paliza al enemigo. En el modo single player disponemos de 30 misiones y de cuatro niveles de dificultad. Algunos elementos del juego suenan interesantes y al menos un poquito innovadores para el mundo de los RTS. Las unidades tienen moral que sirve a los efectos del combate y además ganan experiencia en batalla, haciéndose cada vez más fuertes. Otra innovación son los caballos y las unidades montadas. En este juego, los caballos y los jinetes son dos unidades independientes, el jinete puede montar y desmontar cuando lo desee. Los caballos también sirven para enganchar las carretas y diligencias o, si jugamos con los Pieles Rojas, para tirar arados. Algunas unidades, como por ejemplo los cowboys, pueden montar los caballos salvajes que aparecen sueltos en la campiña. Disponemos de dos recursos básicos que tenemos que recolectar: madera y oro, y dos recursos que debemos producir: comida y armas de fuego. Este último es muy importante, ya que si no disponemos de estas armas no podremos construir las mejores unidades de combate. La variedad de unidades que disponemos es bastante amplia, y recorre toda la fantasía de personajes del oeste norteamericano: guerreros Pieles Rojas, arqueros, arqueros con flechas de fuego, guerreros montados, caciques; por el otro lado tenemos cazadores, sheriffs, cowboys y, como en toda película del oeste, una gran gama de tropas del ejército yanqui. Tampoco faltan los pistoleros mexicanos, los milicianos y los gauchos. Para completar el arsenal destructivo tenemos cañones que nos facilitarán la tarea de destruir a nuestros enemigos.

Uno de los principales puntos flojos de este juego es que no corre bien. Probado en un Celeron de 500MHz y 128 MB de RAM, en cuanto construimos más de 20 unidades empieza a arrastrarse. El modo multiplayer no resulta muy divertido, y además sólo disponemos de tres mods: Kill Leader, Destroy main building y Everybody for themselves. América resulta complicado de jugar para los novatos en el género. Las misiones son bastante difíciles y los gráficos de las unidades son tan parecidos que confunden. En definitiva, ésta es la cabal muestra de que no siempre dos más dos es cuatro. Un buen género, ambientado con una idea original, debería dar por resultado un juego excelente, o al menos bueno. No es el caso de América. Veremos qué pasa con el futuro Desperados...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Estrategia en tiempo real ambientada en el Lejano Oeste.
LO QUE SI: El Lejano Oeste es un ambiente interesante.
LO QUE NO: Que ande mal, los gráficos, la música, las insufribles voces de los mexicanos.

55%
REGULAR

PROMEDIO **35%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Valusoft
INTERNET: www.valusoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 600 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

WW2 Normandy

Este mes, los amigos de Valusoft nos explican cómo tirar un buen engine por la borda

Por Santiago Videla

Acción en primera persona, ambientada en la Segunda Guerra Mundial, es una combinación que no se ve muy a menudo en este género y, para colmo, los pocos títulos de este estilo que hay nunca llegaron a ser gran cosa.

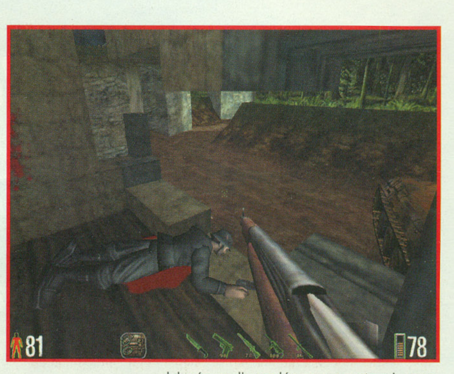
Al ver que este juego utilizaba el viejo pero querido engine conocido como Lithtech (usado por primera vez en Shogo: Mobile Armor Division), todo parecía indicar que había muchas posibilidades de que estuviésemos ante un proyecto serio.

Como podrán ver, esto no pasó de ser una expresión de deseo, ya que una infinidad de metidas de pata bastante groseras, un diseño mediocre y algunas otras cositas, hacen de este arcade 3D uno de los más calamitosos que recuerdo haber visto en PC.

Tan efectivo como un tiro al aire

En un principio, este juego daba la impresión de ser una especie de clon del exitoso Medal of Honor de consolas, cosa que de haber sido así no habría estado nada mal, pero al empezar a jugarlo ya se notaba que la cosa iba en otra dirección... en picada.

Calzados con las cinco únicas armas que podemos usar en todo el juego (más un tipo de granadas y minas), en cada misión nuestros objetivos son prácticamente ir de una punta del nivel a la otra, eliminando a cualquiera que se cruce y, salvo por algunas muy escasas y leves variaciones, esto se repite de principio a fin. El primer problema grave que afecta a WWII es el diseño increíblemente simple de los escenarios, que en general podría describirlos como un triste camino bordeado por algunos adornos, como casas, árboles y otras estructuras, muchas de las cuales se repiten en varios niveles al mejor estilo I'm Going In.



Cada escenario ofrece un recorrido extremadamente lineal para llegar a la salida y los lugares en donde podemos entrar a revisar o los caminos alternativos que podemos encontrar son mínimos, cosa que se nota aún más si tenemos en cuenta que dichos escenarios son mucho más cortos que en la mayoría de estos juegos.

El segundo gran inconveniente es la dinámica carente de emoción, que está presente en todo momento. Esto se debe pura y exclusivamente a la ausencia total de cualquier rastro de inteligencia artificial.

Para que se den una idea, jugar a WWII es una experiencia más bien parecida a ir caminando por el campo mientras les disparamos a los postes que encontremos en nuestro camino, que aquí vendrían a ser los soldados alemanes.

Con la excepción de algunos enemigos que a veces atinan a corrernos un poco, lo único que saben hacer los demás es quedarse parados en sus puestos y llovernos a tiros cuando nos ven.

Para colmo de males, la variedad de enemigos en todo el juego, entre soldados y vehículos, pueden contarse con los dedos de una mano (esto no es en joda) y lo más gracioso es que sólo son 10 misiones, con lo que nuestra aventura como soldados puede terminarse en menos de 2 horas (por suerte). En el final ni siquiera hay que enfrentarse a un enemigo principal, sino que basta con llegar a la entrada de una iglesia (N.de E: Oso, deberías pedir perdón por ponerte a jugar a estas cosas habiendo tanto que hacer), para que todo termine en medio de una secuencia narrada con algunas referencias históricas. Lo que más zafa son los gráficos, pero hasta por ahí nomás. En general, los modelos de los personajes están bien logrados, pero como casi siempre están quietos la animación no se puede apreciar bien. También tenemos algunas estructuras bien modeladas, con texturas de buena calidad que contrastan con otros modelos bastante básicos, que hacen de todo esto un conjunto digno del olvido, ya que incluso muchos mods hechos para Half-Life basados en la Segunda Guerra son mucho mejores.

Lástima que hayan desperdiciado de semejante forma un engine con el que podrían haber hecho algo mil veces mejor.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade 3D en primera persona basado en la Segunda Guerra Mundial.
LO QUE SI: Los modelos de los personajes.
LO QUE NO: El juego es mega corto, los escenarios mediocres a más no poder y los enemigos más inoperantes que Homero Simpson.

35%
MALO


TODA LA DATA EN UN SOLO LUGAR
PATCHES
NOTICIAS
TRUCOS
SOLUCIONES
REVIEWS
PREVIEWS
DEMOS
datafull.com
www.datafull.com
CON TODO EL PODER DE
XTREME PC

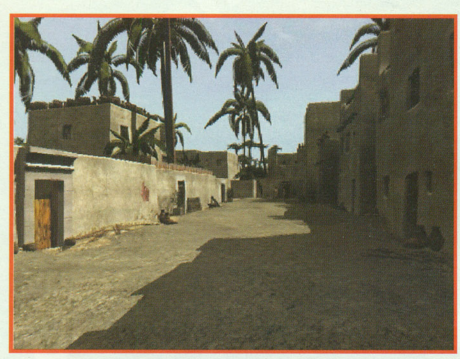
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive
INTERNET: www.cryo-interactive.fr
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 30 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Egypt II

La profecía de Heliópolis



Por Erica Nuñez Boess

Cuando alguien piensa en Egipto, imagina las majestuosas pirámides, los misterios de la Esfinge, los faraones, o incluso puede llegar a recordar una de las últimas películas de Disney. Y cuando nos dicen que un juego está ambientado en ese lugar, no podemos dejar de pensar que se trata de algo así. Pero en este caso las cosas van a ser muy diferentes.

Para empezar, y para variar un poco, esta vez vamos a tomar el lugar de Tifet, una sacerdotisa de Sekhmet, la diosa de las enfermedades y la medicina, cuya única aspiración es la de llegar a tener los conocimientos medicinales de su padrastro. La aventura comienza cuando nuestra heroína recibe una carta de Djehouty, su padrastro, anunciándole que está muy enfermo, víctima de una dolencia desconocida, y que desea verla una vez más antes de morir. Tifet se dirige en seguida a Heliópolis, su ciudad natal y uno de los centros culturales y políticos más importantes del momento, para cumplir con la última voluntad de su padrastro. Pero, cuando llega allí, se entera de que la enfermedad de Djehouty no sólo es desconocida y no tiene remedio, sino que ya está afectando a mucha gente, convirtiéndose en una epidemia incontrolable.



Como a esta altura es fácil suponer, a partir de ese momento la misión de Tifet será la de remover cielo y tierra para encontrar un antiguo papiro que habla de una enfermedad con síntomas similares a los de su padrastro y que podría llegar a contener una cura para la epidemia. Pero la búsqueda no será del todo fácil. A lo largo de su tarea, nuestra inusual heroína descubrirá que la aparición del mal en la ciudad no fue un hecho fortuito, sino que al parecer cumple lo predicho muchos años atrás en una profecía, y que importantes habitantes de la ciudad están aprovechando la ocasión para su provecho. Por esto, para encontrar finalmente un tratamiento para la enfermedad y acabar finalmente con la profecía, Tifet deberá desentrañar una serie de intrigas políticas y complejos acertijos en una carrera contra el tiempo que apenas le dará respiro, pero que también le permitirá perfeccionar sus conocimientos médicos y utilizarlos para ayudar a muchos de sus conciudadanos, a la vez que recibe su agradecimiento y colaboración. A medida que avanza en su búsqueda, Tifet tendrá la oportunidad de completar su Libro de Remedios con nuevos tratamientos para las más diversas dolencias, además de tener que preparar ungüentos y pociones para aliviar los males menores que afectan a aquellos que pueden ayudarla a descifrar qué es lo que realmente está sucediendo en la ciudad, detrás de todas aquellas intrigas y traiciones.

Este nuevo título de Cryo se presenta como una secuela de Egipto 1156 a.C.: La tumba del Faraón, pero realmente la única relación que tiene con su antecesor es la ubicación elegida para el desarrollo de la historia. Y como ya hemos podido ver en otros títulos de esta empresa, gracias a la colaboración de la fundación Réunion des Musées Nationaux y a la utilización del engine CINView, que permite un recorrido todavía más en detalle de cada uno de los escenarios, tendremos la posibilidad de recorrer la ciudad tal cual era en el año 1360 a.C., ya que está realizada basándose en el plano original, además de contar con una enciclopedia que contiene tanto datos históricos del lugar como información acerca de la vida diaria de sus habitantes.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura en el antiguo Egipto de la mano de una heroína muy peculiar.
LO QUE SI: Calidad gráfica excelente. Todas las referencias históricas son muy precisas.
LO QUE NO: Es bastante lineal. Hay lugares de los que la única forma de salir es retomando un juego salvado.

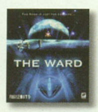
68% BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Fragile Bits / Take 2 Interactive
INTERNET: www.fragilebits.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 130 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO
82%

The Ward



Qué pasa cuando el ingenio y la creatividad se dan la mano

Por Erica Nuñez Boess

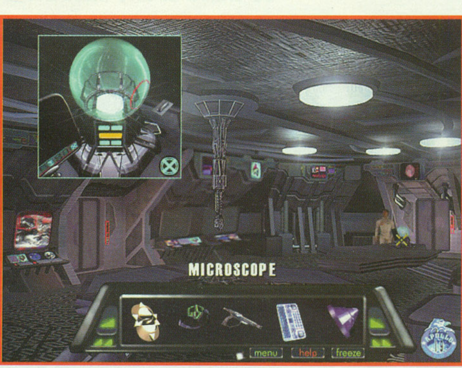
Cuando David Walker partió en la nave Apolo XIX con destino a la Luna, su misión incluía un paseo en el vehículo lunar, recolección de rocas, estudio del suelo, y vuelta a casa. Lo que no tenía pensado era que sus planes no coincidían con los del resto del Universo.

Walker nunca llegaría a completar la misión encargada por la NASA. Al parecer, los Creadores ("Makers", como aparecen en el juego) tenían reservados otros planes exclusivamente para él. Poco importaba que eso incluyera la muerte de sus compañeros de equipo. Minutos después de perder contacto con Houston y llegar al lado oscuro de la Luna, un extraño objeto volador aparece tanto en el radar como en el firmamento, y destruye tanto la cápsula orbital como el módulo lunar donde se encontraban los compañeros de Walker, quien, luego de ser cegado por una brillante luz, pierde la conciencia. Al despertar, se encuentra en lo que parece la enfermería de una nave de otro mundo, aparentemente víctima de un enfrentamiento entre alienígenas...

No voy a seguir contando la historia. Perdería el sentido para aquellos que quieran probar con esta aventura, porque lo más interesante es descubrir el verdadero propósito de Walker.

El argumento tiene un "no sé qué" que recuerda a juegos como The Dig, o Rama, el título de Sierra basado en el libro de Arthur C. Clarke. Tal vez sea por la ambientación, o por el tipo de puzzles que se presentan a lo largo de la aventura. A grandes rasgos, la historia narra un encuentro entre humanos y extraterrestres, tomando como base las crónicas de supuestos avistamientos realizados por los tripulantes de las misiones al espacio. Seguramente muchos de ustedes han leído o visto algún documental donde viejos pilotos y astronautas cuentan historias que antes eran información clasificada.

También plantea una interesante (aunque para algunos tal vez un tanto fantasiosa) versión del por qué de la existencia de vida inteligente en nuestro planeta, y nuestra participación en el Plan Cósmico, que nos deja con esa extraña pero agradable sensación de "quiero más" una vez que llegamos al final de la aventura.





La historia detrás de la historia

Este título es el primer producto de Fragile Bits, una pequeña empresa recién fundada en Croacia. Su director, Leo Magdic, es el creador del juego, y tuvo a su cargo tanto la programación del engine (que combina objetos móviles en 3D con escenarios en 2D) como el diseño de los puzzles y acertijos que aparecen a lo largo del juego, donde se puede apreciar un notable trabajo. Y no es para menos, ya que Magdic participó en varias olimpíadas de matemática, informática y creación de puzzles, ocupando alguno de los primeros puestos en varias de ellas. El resto de este notable equipo está formado por cinco amigos de Magdic, cada uno excepcional en su especialidad, quienes se encargaron de la historia y diálogos, el diseño de ambientes, efectos especiales y musicalización. Es una lástima que no se pueda agregar audio a esta nota, porque la música y los efectos ambientales que acompañan al juego merecen un apartado especial.

Es raro ver proyectos independientes que alcancen este nivel de calidad. Cuando Fragile Bits presentó su juego a algunas distribuidoras, lo rechazaron enseguida. Tal vez porque en algunos aspectos (no tan importantes para el desarrollo del juego), no alcanzaba el nivel a que hoy día estamos acostumbrados. Por ejemplo, aunque los escenarios están impecablemente diseñados, los seres y objetos móviles no tienen el grado de detalle que podemos apreciar en otros títulos de características similares. Pero como podemos comprobar, los croatas no se rindieron y finalmente lograron nada menos que la empresa Gathering of Developers firmara un contrato para la publicación de su *opera prima*.

Para terminar con esta nota, mi recomendación es que al menos prueben la demo de The Ward que se encuentra en el XCD #1 de enero, y después me digan si tengo o no razón.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una combinación perfecta de ingenio y creatividad, una historia sin desperdicio.
LO QUE SI: La historia. Los gráficos. La música. Los puzzles. Los diálogos impecables. La ambientación. En fin, prácticamente todo.
LO QUE NO: Que de momento no hay planeada segunda parte. Algunos detalles menores del diseño de los personajes.

82%
EXCELENTE

PROMEDIO
73%

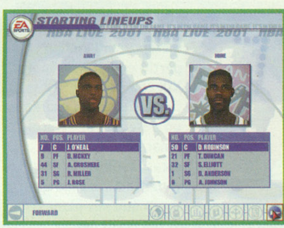
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: http://nbalive2001.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 90 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan, Internet o conexión directa por modem.

NBA Live 2001

Con la nueva versión del juego de baloncesto más conocido se cierra el año sabático de EA Sports







Por Diego Eduardo Vitorero

Con NBA Live 2001, se cierra un año dudoso en muchos aspectos para el gigantes de los deportes virtuales. Dudoso, porque este año, por lo menos en XPC, ninguno de los juegos de EA Sports llegó al 90%. Fueron todos excelentes o muy buenos juegos, pero ninguno creo que mereció alcanzar el cuadro de honor.

Esto pone en tela de juicio a EA Sports. Podría ser que la compañía que tantas satisfacciones nos dio entre en decadencia por los pocos cambios que viene haciendo año a año a casi todas sus sagas. Este año, NBA Live 2001 no pudo escapar de la política que adoptó la firma, y retorna a nuestras máquinas con un muy buen juego de baloncesto, pero que prácticamente no justifica su compra dado los cambios con respecto a su versión anterior.

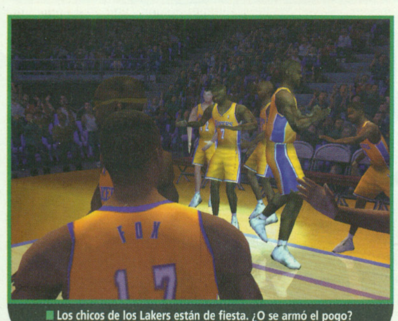
La serie NBA Live comenzó a mediados de la década pasada en Sega Genesis y Super Nintendo. Luego se trasladó a la PC para juntar más adeptos en todo el mundo. Y de seguro que lo seguirá haciendo por mucho tiempo más. Pero...¿a qué costo? ¿Al de ser prácticamente el mismo juego que el del año pasado? Ahora, la pregunta del millón es: ¿Por qué EA Sports no saca un roster-update que actualice la base de datos? Vaya a saber uno...

Jalando el gatillo a distancia

Como es característico en los juegos de la empresa, hay modos de juego para todos los gustos, y los de NBA 2001 están muy cercanos a ser los del año pasado. Es posible jugar un partido de exhibición, temporada de 28, 56 y 82 partidos, crear una franquicia desde sus comienzos -una opción muy interesante para los que les gusta el estilo manager-, comenzar directamente la postemporada, el mano a mano contra Jordan o cualquiera de los cientos de jugadores que figuran en la base de datos y podemos hacer las transacciones que queramos con los jugadores y también crear y editar competidores. Hablando de la creación de jugadores: Nuevamente cuenta con la opción para importar un rostro a partir de una foto que pongamos en una carpeta determinada del juego. Particularmente me parece que este "chiche" no es otra cosa que una utilidad inoperante y con la que nunca se obtienen los resultados que se esperan.

Hay que reconocer que, si bien es una de las pocas cosas que cambiaron radicalmente, el apartado gráfico se lleva todos los puntos en esta oportunidad. Además de la súper conocida tecnología motion capture, también se incluyó una que se llama 3D full body scanning, y lo que hace es conseguir increíbles detalles en cabezas y texturas de jugadores, como pueden ser la cara u opacidad de la piel. Voy a aprovechar, y agradecer, a la gente encargada en el proyecto que se ocupó de sacar esa molesta e irritante animación de fondo que lo único que hacía era comerse los pocos recursos que le quedaban libres a la máquina.

Para la edición de este año, el jugador de la NBA elegido para ser la imagen del pro-


Los chicos de los Lakers están de fiesta. ¿O se armó el pogo?

ducto ha sido Kevin Garnett, una de las estrellas de la liga, quien juega en los Minnesota Timberwolves.

La ambientación fue optimizada. Al igual que pasa con FIFA 2001, las tribunas gritan con más énfasis. Los jugadores aportan lo suyo. Se nota el trabajo en las nuevas animaciones en el banco de suplentes, después de anotar un tanto, cuando se enojan, mientras saltan para lanzar o simplemente en la forma que se mueven.

Cuando vayan a jugar, tendrán una opción para elegir o no dos estilos de juego, el de la simulación y el arcade. En el primero se respetan todas las reglas de este deporte, como defensa ilegal o el campo atrás y todo los reglamentos típicos de un partido verdadero. En el segundo, todos estos reglamentos fueron omitidos, permitiendo que el juego se torne más dinámico, al mismo tiempo que es de gran aceptación para quienes no conocen todas las reglas del baloncesto.

En cuanto a la parte estratégica del juego, el trabajo realizado para hacer jugadas es destacable. Tenemos cuanta jugada, pase, formación defensiva y ofensiva se nos ocurra, y lo mejor es que se puede configurar desde el menú de pausa, cuando estamos en pleno partido.

Algo que me desconcertó terriblemente es que los rebotes ofensivos se dan con frecuencia. Tuve más de 25 rebotes por cuarto y llegué a la conclusión de que la máquina sabe con anterioridad hacia dónde va la pelota. Creo que esto se debe a que la física en la bola no es la óptima y se torna algo difícil saber exactamente hacia qué lado del campo se dirigirá.

Algo que no creo tenga justificativo alguno es que no hay árbitros en todo el entorno del campo de juego. Como leyeron, esos hombres vestidos de convictos no están presentes. En tiro libre, por ejemplo, la pelota le llega a las manos al tirador como por arte de magia, en vez de que se la alcancen los árbitros.

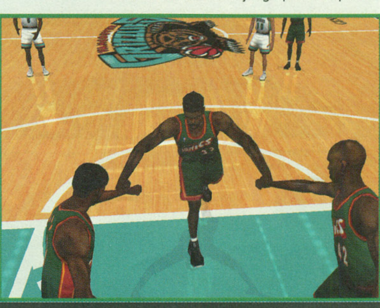
El juego también tiene algunas deficiencias en la IA de los jugadores; esto se nota en algunas oportunidades en las que el ofensivo que comanda la máquina se queda parado esperando vaya uno a saber qué. Todo esto pasa teniendo toda el área a su disposición para entrar y encestar.

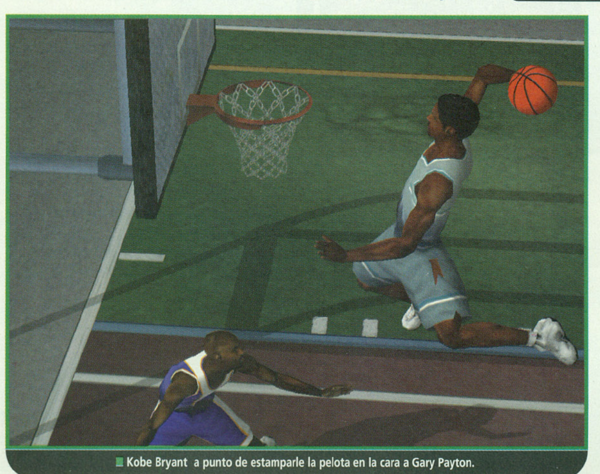
Tampoco se puede grabar en cualquier momento, un error muy grave que nos obliga a terminar el partido. ¡Y ni les cuento si pusieron el tiempo al máximo!

El tiempo se agota, y nos vamos poniendo viejos

Creo que si EA Sports no hace algo urgente, va a empezar a perder fanáticos a diestra y siniestra.

NBA Live 2001 es el juego perfecto para los felices poseedores de NBA Live 99 que no hayan comprado la versión 2000, ya que los cambios más notorios se hacen presentes en la parte gráfica y cinemática del juego. NBA Live 2001 no es un mal juego, al contrario, es un muy buen juego, pero no se justifica su compra si ya tienen el del año pasado. EA Sports tendrá que hacer mucho mérito si quiere entrar en la historia para el año próximo.


¡Poderes de los trillizos fantásticos actívense!


Kobe Bryant a punto de estamparle la pelota en la cara a Gary Payton.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una versión poco mejorada con respecto a la del año pasado.
LO QUE SI: Excelentes gráficos. Muchas opciones de juego. Ambientación muy bien lograda. La parte estratégica. Sacaron la molesta animación de fondo, gracias.
LO QUE NO: Tiene pocos cambios, lo cual es suficiente como que no entre en el cuadro de honor. No hay árbitros. Algunas fallas en la IA de jugadores. No se puede grabar entre partidos.

73%
MUY BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bullfrog
INTERNET: www.simcoaster.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 415 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 1-16 jugadores vía LAN o Internet

SimCoaster

Parques de diversiones eran los de antes



Por Durgan A. Nallar

SimCoaster es la tercera entrega de la serie de simuladores de parque de diversiones de Bullfrog. Sucede a SimTheme Park (1999), que a su vez es la secuela de ThemePark (1994). SimCoaster se apoya mucho más que su antecesor en un manejo comercial minucioso de los recursos del parque antes que en su construcción. Es una vuelta a las raíces establecidas por ThemePark, pero, claro, no siempre la vuelta a las raíces es garantía de éxito.

Cuando jugaba al fenomenal ThemePark, hace seis años, debí hacer un gran esfuerzo para montar un parque de diversiones popular. Es que debía micro administrar cada pequeña fracción del parque, resolver un problema tras otro con tal que las atracciones tuvieran un afluente de público constante. Esa necesidad se atenuó mucho con SimTheme Park, porque el juego inclinó la balanza para el lado de la construcción, dejando en segundo plano el manejo comercial, que aunque subsistía en un aspecto más general no resultaba un obstáculo. A eso había que sumarle un engine capaz de mostrar el escenario en hermosos gráficos tridimensionales.

Ambos juegos fueron buenos, cada uno a su manera. Con la llegada de SimCoaster la cosa volvió a teñirse de color dólar. No estaría mal, en absoluto, de no ser porque el manejo de demasiados aspectos estrictamente comerciales entorpecen el desarrollo de lo que, en mi caso, me gusta más: la construcción del parque, la optimización de atracciones y recorridos para que el público nunca se canse de gastar su dinero. El secreto es construir una atracción ruidosa y unirla con la siguiente, todavía más llamativa, que seguramente desembocará en un fast-food, y de allí en una buena montaña rusa, para que el público haga un recorrido feliz y, cuando al fin abandone el parque, no tenga más que aire en los bolsillos. Como en los shoppings; ¿notaron que lo llevan a uno en un recorrido mortal por negocios y cadenas de comida rápida? Uno ni siquiera puede bajar un nivel sin hacer el trayecto establecido. Un criterio idéntico debe aplicarse a nuestro colorido parque.



SimCoaster utiliza el mismo engine de su antecesor, con lo que podremos apreciar todo en 3D, acercar y alejar la cámara y montar las atracciones en una vista de primera persona. En un modo especial -camcorder- es posible caminar por el interior del parque. Estas visitas virtuales a los diseños que nosotros mismos hicimos resultan gratificantes. Existen tres áreas, o tipos de terreno con sus motivos, para desarrollar el parque: Land of Invention, Polar Zone y Arabian Knights. Lo único que cambia entre ellas, además de los modelos, es la mayor o menor dificultad de construcción, que acompañado a las atracciones disponibles hacen más o menos complicado al juego. Debido a su nombre, podría uno pensar que SimCoaster concentra todos sus recursos en la construcción de montañas rusas, y no es así. Se pueden crear montañas rusas de varios tipos, con o sin agua, con giros y loops, pero merecen el mismo grado de atención que cualquier otra atracción. Claro que son ellas las que más gente atraen, y siempre es positivo tener varias y complicadas (no tanto como para que nuestros clientes vomiten sus hamburguesas).

SimCoaster también propone objetivos a cumplir como novedad, y a medida que tengamos éxito nuevas áreas se habilitarán para que podamos extender el parque; sin embargo, cada zona se controla por separado en relación a los recursos humanos y económicos asignados a cada cual. Esto complica la situación, porque a menudo estaremos tratando de apagar un incendio o enviar un ingeniero a reparar una atracción rota mientras nos llueven advertencias y la contabilidad no termina de cerrar, y en otra zona estaremos intentando construir más atracciones: al final no haremos nada bien. En síntesis, SimCoaster es un buen simulador, que mantiene la tradición de calidad de Bullfrog, aunque muchos aspectos se podrían haber simplificado en honor a una mayor jugabilidad.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de parques de diversiones con mucho de manejo comercial.
LO QUE SI: Los gráficos son muy lindos. Buena jugabilidad. La posibilidad de subirnos a las atracciones que inventamos.
LO QUE NO: Demasiados elementos secundarios a controlar obstaculizan la construcción. Requiere una máquina más potente que la declarada en sus requerimientos mínimos.

66% BUENO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Software 2000 / Virgin Interactive Entertainment
INTERNET: www.virgin.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, 600 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 72%

Pizza Connection 2



El sabor de la pizza

Por Maximiliano Ferzzola

Aquellos que se hayan hecho con el número 40 de Xtreme PC habrán podido degustar, desde uno de nuestros excelentísimos XCD, la demo de Pizza Connection 2. Muy similar, aunque puesto a punto, a aquel viejo Pizza Tycoon que salió a mediados de los ´90.

Pizza Connection 2 es un simulador de pizzería -sí, lo es- pero es mucho, mucho más. También es un simulador de mafiosos. Porque, muchas veces, para que nuestras pizzas se vendan -por más que estén hechas con ingredientes podridos- deberemos sabotear las pizzerías de la competencia. Pero vayamos por partes, como decía Frankenstein mientras se comía una pizza.

Como en todo buen simulador comercial, es muy importante hacer un claro estudio de marketing de la zona en la que vamos a poner el restaurante. ¿Qué clase de gente suele merodear por las calles y a qué hora lo hacen? ¿Cuáles son sus gustos en lo referente a comida y decoración? ¿Cuál es su música preferida? Serán algunas de las preguntas que te tendrás que contestar a la hora de empezar a componer tu negocio. Por ejemplo, si tu pizzería está próxima a una escuela, tu clientela se conformará de jóvenes. Los jóvenes tienen sus gustos bien definidos y les gustan los restaurantes modernosos y con música techno. Pero, si hacés una pizzería con estas mismas cualidades al lado de un geriátrico... ¡lo más probable es que te mueras de hambre, aún siendo dueño de una pizzería!

Una de las mejores opciones de Pizza Connection 2 es la de poder hacer las pizzas uno mismo. Y, créanme, podrán pasar horas y horas mezclando ingredientes para hacer la mejor pizza del condado. La más rica, la más vendible, la más gustosa o la mejor decorada. Podés ponerle desde pulpos hasta hormigas, pasando por el clásico tomate e, incluso saltamontes. Toda una delicia. Eso sí, a la hora de hacer una pizza, tenés que tener en cuenta cuáles son los ingredientes preferidos de tus clientes.

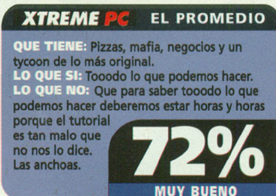


Pero claro, llevar un negocio honesto es agotador y siempre es más copado eso de andar haciendo "villereadas" por ahí. Y es por eso que Pizza Connection 2 nos permite cometer los crímenes menos sospechados. Podemos sabotear con cucarachas los restaurantes ajenos, mandar a secuestrar a sus empleados, ofrecer una recompensa por la cabeza del buen manager enemigo que nos la está haciendo imposible o... ¿no será mejor chantajearlo? Como sea, los pizzeros no son gente honrada y podrán recurrir a los sufrimientos menos imaginados para hacernos fracasar. ¿No es justo que les paguemos con la misma moneda?



Pizza Connection 2 es un muy buen juego. Los gráficos están muy bien concebidos, simples pero coloridos y dinámicos. Los sonidos son de lo mejorcito del juego y es un placer escuchar a nuestros clientes quejarse por la comida en mal estado. Pero eso no es lo importante en este juego. La cantidad de opciones, que a veces nos puede llevar partidas enteras descubrir, ya salvarían el juego de cualquier inconveniente. Como habrán leído, son muchísimas las cosas que se pueden hacer. El único problema del juego es su tutorial, muy malo y corto. La curva de aprendizaje es bastante elevada, más que de costumbre. Ah, eso y que no tiene multiplayer. De todas maneras, los amantes del género se encontrarán con un desafío a su medida.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Pizzas, mafia, negocios y un tycoon de lo más original.
LO QUE SI: Tooodo lo que podemos hacer.
LO QUE NO: Que para saber tooodo lo que podemos hacer deberemos estar horas y horas porque el tutorial es tan malo que no nos lo dice. Las anchoas.

72%
MUY BUENO

PROMEDIO **76%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative
INTERNET: www.creative.com
PRECIO: $215
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.



WebCam Go Plus

Creative lanza su más reciente cámara USB

Creative se ha caracterizado a través de los años por ser un líder en lo referente a placas de sonido. Hasta hace poco tiempo no había incursionado en el área de las webcams y ahora tiene en el mercado una serie bastante conocida.

Por Mariano Firpo

La WebCam Go Plus es una versión mejorada de su predecesor, la WebCam Go, una de las primeras cámaras USB capaces de tomar fotografías digitales sin estar conectada a la PC. Dentro de las mejoras podemos nombrar una memoria RAM de 8 MB, capaz de almacenar unas 96 imágenes en resoluciones de 640x480 pixels o más de 400 fotogramas en 320x200.

Una de las mejores innovaciones consiste en un micrófono lateral que permite grabar 128 segundos de voz o sonido, lo cual ayuda a identificar mejor las fotos que estemos tomando en ese momento.

El diseño es muy similar al anterior y su color gris plateado le confiere un aspecto moderno.

El sistema móvil permite tomar una secuencia de 10 fotogramas a intervalos regulares, con lo que podremos armar pequeños clips. También existe una función para tomar fotos o secuencias de fotogramas con un tiempo de espera.

La cámara tiene un censor CMOS que mejora la calidad de las imágenes en diversas situaciones de luz y contrastes adversos. En la práctica, la WebCam Go Plus, sigue teniendo problemas al tomar fotografías con contrastes de luz excesivos. Teniendo una fuente de luz importante sobre la cámara las imágenes tienden a perder calidad y lo mismo sucede en condiciones de poca luz.

Para su uso externo, la WebCam Go Plus utiliza dos pilas alcalinas AAA (que se incluyen en el paquete), posibilitando la toma de unas 300 exposiciones. Hubiera sido recomendable la implementación de algún tipo de batería recargable de larga duración, para no tener que gastar en pilas cada vez que queremos capturar una gran cantidad de fotografías.

Con respecto al software hemos encontrado algunos problemas de inestabilidad en el WebCam Control que permite administrar la cámara, como así también descargar las fotos en memoria a nuestra PC. Este programa sufre de algunos cuelgues inesperados y a veces cuando estamos volcando las imágenes al disco duro termina eliminando fotos de la memoria que no alcanzan a llegar al disco.

La captura de fotos en movimiento no es uno de los puntos fuertes de la nueva cámara de Creative y en general las imágenes aparecen corridas o distorsionadas.

Como dispositivo USB, la WebCam trabaja de manera casi perfecta. Podemos desenchufar la cámara, tomar una secuencia de fotos y reconectarla sin ningún problema. La descarga completa de unas 96 fotos en 640x480 y los 128 segundos de sonido requiere un total aproximado de 2 minutos.

Aunque la calidad de las imágenes no sea profesional, puede satisfacer las necesidades del usuario promedio. El paquete también incluye un estuche (RhinoSkin) para proteger la cámara en los viajes, varios programas de utilidades (Monitor WebCam, ArcSoft PhotoImpression 2000, ArcSoft VideoImpression, etc.), los cuales permiten editar imágenes, videos, monitorear diversos espacios como medio de seguridad o armar escenas interactivas en 360 grados.

La WebCam Go Plus es liviana y fácil de transportar, aunque su tamaño es un poco mayor al de otras cámaras digitales. Las fotografías se toman a partir de un ocular, aunque sería preferible tener una pantalla digital para aprovechar la utilización del zoom; claro que el consumo de estos displays harían necesario la utilización de otro tipo de fuente de energía.

Creative nos brinda un nuevo y mejorado producto pero todavía necesita pulir algunos detalles, sobre todo en la parte del software de control.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una Webcam transportable de buen rendimiento y capacidad.
LO QUE SI: Los distintos modos de captura, un sistema USB excelente, el micrófono lateral.
LO QUE NO: La inestabilidad del software, el sistema de alimentación por pilas, problemas con fotos en movimiento o con grandes contrastes de luz.

76% MUY BUENO

BIOS - Episodio II

Entendiendo las opciones de configuración

■ Por Martín A. Espelosin

El rendimiento de nuestra PC tiene una relación directa con la BIOS. Si las opciones no están bien configuradas tendremos numerosos cuelgues y bajas en la performance de nuestro sistema. Si bien es cierto que se hace muy difícil conocer a fondo todos las opciones a modificar, mi deber es informar y enseñar, así que abróchense los cinturones que despegamos.

Antes de tocar nada, tómense el trabajo de anotar la configuración que cada uno tiene en su propia BIOS. Al estar trabajando al nivel de hard cualquier opción mal puesta puede provocar que la PC no arranque o que ciertos dispositivos funcionen de manera incorrecta o que directamente no funcionen.

Las siguientes opciones son las más comunes que los motherboards de diferentes marcas poseen, las cuales en algunos casos pueden aparecer con otro nombre o directamente no aparecer.

Soyo Combo Setup

Esta opción, como se darán cuenta, es típica de los motherboards Soyo, en la cual seteamos la configuración del micro (multiplicador y frecuencia), algo bastante interesante si tenemos pensado hacer un overclocking, que en criollo significa hacer trabajar al micro a una velocidad superior a la que fue diseñado, aumentando el rendimiento sin necesidad de gastar plata en uno nuevo. Pero todo tiene su precio, overclockear un sistema puede provocar cuelgues inesperados y fallas. Esta opción sólo es viable si contamos con los conocimientos necesarios.

CPU Frequency: Aquí tenemos dos elementos importantes. Uno es el FSB (Front Side Bus), que es la velocidad del bus del sistema a la cual trabajarán el micro y las memorias. Pueden ser 60, 100, 133 MHz y, en el caso de AMD, 200 MHz. La opción correcta dependerá del Mother y de la velocidad de las memorias. El otro elemento importante es el multiplicador, que en conjunto con el FSB hace que el micro trabaje a la velocidad especificada. Muchas veces el multiplicador está fijo y en otros casos lo podemos cambiar con jumpers.

AGP Clock: Determina la velocidad de la placa de video, siempre y cuando sea AGP. La opción correcta dependerá del tipo de placa que tengamos y del soporte del Mother para el uso de esa tecnología, por ejemplo si es AGPx1, AGPx2 o, en el mejor de los casos, AGPx4. También es posible determinar una frecuencia de trabajo determinada, en el caso que realicemos un overclocking.

CPU L2 Latency Adjust: Latencia se puede entender como el retardo en tiempo que se produce desde el momento en que se da una orden hasta que la misma se cumple. Lo ideal es no tener ningún retardo, pero en "sistemas" esto siempre existe. El problema aparece cuando ese retardo se hace apreciable. Por eso, en algunos casos, se trata de encontrar una relación de compromiso entre diferentes parámetros, evitando tal tipo de inconvenientes. Un ajuste fino del retardo de la cache interna del micro puede ayudar a simplificar un problema. A esta opción no conviene tocarla, dejando el valor por defecto como el ideal.

Vcore Voltaje Adjust: Este ajuste se realiza si lo que queremos es aumentar el rendimiento del micro aumentando su tensión de trabajo en unos pocos milivolts. No conviene tocarla.

CAS Latency: CAS se puede entender como el tiempo de acceso a una columna de memoria. Esta se puede pensar como una matriz, donde para poder ubicar un dato hay que darle una dirección de columna y fila. El valor por defecto es el ideal.

Boot Sequence: Elegimos la manera en la cual queremos que bootee la PC, por ejemplo que primero lea la disquetera, después el rígido, o primero el CD-ROM, de acuerdo a nuestra conveniencia. Es muy útil cuando se nos cae el sistema y tenemos que bootear con un disquete o CD para cargar el sistema operativo.

Standard CMOS Setup

Aquí modificamos la fecha y hora de la PC, así como la configuración de los rígidos. Algo bastante interesante es configurar los dispositivos conectados, ya sean rígidos o CD-ROMs en forma automática (Auto), de manera que al arrancar, cuando la PC hace el Post (chequeo de los dispositivos de hardware y opciones configuradas en la BIOS) muestra el tipo de rígido incluyendo la marca y lectora de CD que tengamos.

Halt On: Con esta opción logramos que la PC no arranque ante la falta de algún elemento de hard o configuración mal seteada, evitando posibles daños. La más segura es poner "All Errors", pero esta opción resulta molesta si queremos iniciar una PC sin teclado conectado. Es tal caso, la opción aconsejable es "All Errors, but keyboard".

BIOS Features Setup

Virus Protection: No es exactamente una

protección contra virus, pero lo que hace es mostrar en pantalla un mensaje de autorización cuando el sector de booteo es accedido para una escritura. Algo extremadamente molesto si es que tenemos alguna placa que posee instrucciones propias de BIOS. Esto es muy común ya que la BIOS reserva algunas direcciones de memoria para extensiones provistas por las placas no consideradas en la BIOS original. Lo recomendable es deshabilitar esta opción.

CPU Internal Cache: Habilita o no la cache interna del micro. Esta opción tiene que estar habilitada.

External Cache: Idem la anterior, pero con la cache externa. Si está deshabilitada -un error muy frecuente- provoca una significativa disminución en el rendimiento.

CPU L2 Cache ECC Checking: Hace un chequeo de paridad de la cache. No es necesario que esté habilitado siempre. Con sólo bootear una vez con esta opción sin tener problemas, conviene deshabilitarla.

Processor Number Feature: Una opción pensada por Intel para que cada procesador tenga su propio número de serie, a fin de poder identificarnos cuando estemos en la red... faltaba más.

Boot Up Floppy Seek: Enciende la disquetera en el booteo. Deshabilitada es la opción correcta para un booteo más rápido y para reducir el daño al cabezal de la disquetera.

Boot Up NumLock Status: Permite especificar si el teclado numérico se activa en el inicio. Elección a gusto.

IDE HDD Block Mode: Permite la transferencia de varios sectores del rígido por interrupción. La cantidad de sectores dependerá de la cache interna del rígido. La cosa es más o menos así: cuando el rígido tiene un dato para ser transferido pide la atención del micro mediante una interrupción, el micro deja de hacer todo lo que estaba haciendo, guardando todo en registros internos, y pasa a atender la rutina de interrupción, la cual le dice que transfiera los datos de la cache del rígido a la memoria para ser procesados, con el fin de la interrupción el micro vuelve a lo que estaba haciendo.

Gate A20 Option: A20 se refiere a los primeros 64KB de memoria extendida conocida como memoria alta. Esta línea es usada para acceder a memoria por arriba de 1MB. Es recomendable tener esta opción activada para el uso de sistemas multitarea como Windows.

Memory Parity / ECC Check: Permite chequear errores de bits en la memoria cuando se realizan operaciones de lectura o escritura. Si estamos seguros que las memorias no tienen problemas no es necesario que esté habilitada.

```
                    ROM PCI/ISA BIOS (2A69KS2I)
                       BIOS FEATURES SETUP
                       AWARD SOFTWARE, INC.

Anti-Virus Protection        : Disabled   Video  BIOS Shadow  : Disabled
CPU Internal Cache           : Enabled    C8000-CBFFF Shadow  : Disabled
External Cache               : Enabled    CC000-CFFFF Shadow  : Disabled
Swap Floppy Drive            : Disabled   D0000-D3FFF Shadow  : Disabled
Boot Up NumLock Status       : On         D4000-D7FFF Shadow  : Disabled
Typematic Rate Setting       : Disabled   D8000-DBFFF Shadow  : Disabled
Typematic Rate (Chars/Sec)   : 6          DC000-DFFFF Shadow  : Disabled
Typematic Delay (Msec)       : 250
Security Option              : Setup
PCI/VGA Palette Snoop        : Disabled
Assign IRQ For VGA           : Enabled
OS Select For DRAM > 64MB    : Non-OS2
HDD S.M.A.R.T. capability    : Disabled
Report No FDD For WIN 95     : Yes

                                          ESC : Quit        ↑↓→← : Select Item
                                          F1  : Help        PU/PD/+/- : Modify
                                          F5  : Old Values  (Shift)F2 : Color
                                          F7  : Load Setup Defaults
```

Typematic Rate Setting: Permite la programación de algunas opciones del teclado. Es conveniente no tenerla habilitada dado que no todos los teclados la soportan. Las siguientes opciones especifican cómo el teclado es programado si esta opción está habilitada.

Typematic Rate Delay: Es el retardo inicial hasta que la tecla presionada empieza con la auto repetición. 500 nseg es lo recomendado.

Typematic Rate (chars/sec): Es la frecuencia de la auto repetición, cuán rápido una tecla se repite. 15 es lo recomendado.

Chipset Feature

DRAM Timing: Permite especificar la velocidad de las nuevas memorias.

SDRAM Bank Interleave: Controla cómo la CPU accede a los diferentes bancos de memoria.

Memory Hole: Tamaño de memoria asignada al bus ISA, reservado para el uso de ese tipo de placas. Es muy común pasar el contenido de las memorias lentas de las placas a la memoria SDRAM mucho más rápida. 16 MB es lo recomendado.

Read around Write: Esta opción sirve para optimizar el rendimiento de las memorias DRAM. Si una instrucción de lectura es enviada a una dirección de memoria que está siendo escrita, la lectura no es enviada hasta que finalice la escritura.

Concurrent PCI/Host: Si esta opción está deshabilitada, el CPU queda en estado de espera mientras se completa una operación en el bus PCI. Si está habilitada, el CPU solamente es requerido cuando se ejecuta un comando específico, no durante toda la operación. Lo recomendable es tenerla habilitada.

System Bios Cacheable: Permite trasladar el contenido de la ROM a la RAM más rápida.

Video RAM Cacheable: Idem anterior, nada más que con la memoria de video. Hay que tener cierta precaución debido a que no todas las placas la soportan.

AGP Aperture Size: La apertura es la porción del tamaño de direccionamiento de la memoria PCI asignada al espacio de la memoria gráfica. Lo común es poner 16 MB, pero puede variar en función de la RAM disponible que tengamos.

AGPx2 Mode: Habilita o no este modo de transferencia.

Onchip USB: Habilita o no este puerto.

USB Keyboard Support: Se habilita sólo si poseemos un teclado de este tipo.

PNP/PCI Configuration

PNP OS Installed: Determina si el sistema operativo reconoce dispositivos Plug & Play. Por más Windows que tengamos, lo mejor es poner la opción en "No" para evitar problemas.

Resources Controlled By: Lo recomendable es dejar esta opción en "Auto", de manera que el sistema se encargue solo de configurar todo. Conviene dejarlo en "Manual" si tenemos algún dispositivo en particular que necesita una determinada configuración para funcionar de manera óptima. Por ejemplo, si tenemos la suerte de tener un Modem ISA de los que son Hardmodem, conviene asignar a la IRQ que el Modem utiliza la opción de "Legacy ISA" para un óptimo rendimiento.

Reset Configuration Data: Permite resetear o no los datos de configuración.

CPU to PCI Write Buffer: Permite la utilización de buffers para la comunicación entre el CPU y el bus PCI. Estos mismos son necesarios ya que el bus PCI trabaja en forma independiente de la CPU, de esta

manera la performance aumenta debido a que la CPU no escribe directamente sobre el bus sino que lo hace sobre buffers súper rápidos de manera de no interrumpir al bus.
PCI Dynamic Bursting: Habilita o no el modo de transferencia Burst, soportado sólo en este tipo de bus. Este modo de transferencia permite hacer grandes movimientos de datos sin la necesidad de interrumpir al CPU cada vez que se tiene un solo dato. El bus pide mediante una dirección el acceso indicando que también la va a realizar en modo Burst y, después de esta instrucción, manda la chorrera de datos, finalizando con un comando de fin de transferencia.
PCI Master 0 WS Write: Si esta opción está habilitada, permite que el dispositivo PCI Master 0 permanezca en estado de escucha, o sea esperando alguna instrucción que le diga qué hacer.
PCI Delay Transaction: El chipset posee un buffer de 32 bits para soportar ciclos de transferencia nulos, en donde los datos no son perdidos, sino almacenados en ese buffer. Lo recomendable es tenerla habilitada.
PCI #2 Access #1 Retry: Estando habilitada, el bus PCI número 2 se desconecta si se superan una cantidad máxima de intentos por establecer comunicación con el bus PCI número 1. Lo recomendable es tenerla deshabilitada de modo que el número 2 no se desconecte del número 1 hasta que la transferencia haya finalizado, evitando la pérdida de datos.
AGP Master 1 WS Write: Espera por una orden de escritura. Habilitada es la mejor opción.
AGP Master 1 WS Read: Espera por una orden de lectura. Deshabilitada es la mejor opción.
Assign IRQ for USB: Si esta opción está habilitada, el sistema asigna una IRQ al USB.
Assign IRQ for VGA: Si esta opción está habilitada, el sistema asigna una IRQ a la placa VGA. Este punto es muy polémico dado que en algunos casos si no utilizamos IRQ para la placa de video ésta no funcionará correctamente. En mi caso particular, con una Aopen GeForce 2 MX no he tenido problemas al utilizar la placa sin asignarle un IRQ; es más, obtengo los mismos resultados en los benchmarks con o sin IRQ.

Integrated Peripherals

Onchip IDE Chanel 0: Habilita o no el controlador IDE primario. Tiene que estar habilitada si queremos usar un rígido o un CD-ROM en el IDE 1.
Onchip IDE Chanel 1: Habilita o no el controlador IDE secundario. Tiene que estar habilitada para utilizar el IDE 2.
Primary Master PIO / Primary Slave PIO: PIO (Programmed Input Output) le permite al BIOS decirle al controlador qué es lo que quiere, luego el controlador y la CPU realizan la tarea por ellos mismos. Existen 4 modos disponibles, lo recomendable es dejarlo en "Auto" de manera que el sistema decida qué modo es el conveniente.
Secondary Master PIO / Secondary Slave PIO: Idem anterior.
Primary Master/Slave UDMA: Habilita o no la transferencia en este modo. El dispositivo de hard, por ejemplo un rígido, tiene que soportar esta transferencia y no sólo eso sino también debe contar con el cable adecuado, dado que el cable UDMA posee 80 pines y una disposición distinta al cable común.
Secondary Master/Slave UDMA: Idem anterior.
Init Display First: Si ponemos PCI, primero habilitará la placa de video en ese slot si es que poseemos dos placas conectadas (una en el bus PCI y otra en el AGP).
Power On Function: Existen varias maneras de encender nuestras PC, siempre y cuando sus fuentes sean ATX. Apretando una tecla, moviendo el mouse, etc. Las formas dependerán de cada Mother en particular.
Onboard FDC Controller: Habilita o no el controlador de la disquetera.
Onboard Serial Port 1: Permite establecer cuál dirección hexadecimal y cuál IRQ utilizará el puerto serie. De esta manera se habilitan o no los COM (puertos de comunicación).
Onboard Serial Port 2: Idem anterior.
Onboard Parallel Port: Habilita o no el puerto paralelo.
Parallel Port Mode: Permite establecer los modos de comunicación y protocolos a utilizar. Se recomienda no tocar sin conocimiento en el tema.

Power Management Setup

ACPI Function: ACPI (Advanced Configuration Power Interface) es un estándar de la industria en la administración de energía y controles de los dispositivos de hard desarrollada por Compaq, Intel, Microsoft, Phoenix y Toshiba. Por defecto está deshabilitada y lo mejor es que Windows se encargue de la administración de energía.
Power Management: Esta categoría permite seleccionar el grado de ahorro de energía. Lo mejor es dejarlo en "User define", donde podemos determinar individualmente cómo se comportará cada dispositivo.
PM Control By APM: Al estar habilitado, APM (Advanced Power Management) utilizará un mecanismo por el cual se hará el máximo ahorro de energía.
Video Off After: Determina cómo se va a comportar el monitor cuando la PC entre en el modo de ahorro de energía.
Video Mode Method: Determina cómo se apagará el monitor.
Soft-Off PWR-BTTN: Con la opción de "Instant Off", la PC se apaga apenas presionamos el pulsador, con "Delay 4 Sec" tenemos que tenerla presionada 4 segundos para que se apague; lo bueno de este último modo es que en Windows al presionar una vez el pulsador entramos en modo de suspensión.
Modem Ring Resume: Cuando estemos en modo suspensión, el sistema puede volver al modo normal cuando el modem recibe una señal de llamada.
PM Events: Son los eventos que pueden ocurrir en los dispositivos de I/O (Entrada/Salida), por los cuales el sistema puede entrar en modo suspensión o despertar del mismo. El micro se entera lo que tiene que hacer mediante señales de IRQ
Primary INTR: Con esta opción determinamos el grado de prioridad de las interrupciones en la utilización de ahorro de energía. Si elegimos "On" podemos determinar cuáles IRQ serán Primarias o Secundarias, o cuáles estarán deshabilitadas.

Load Bios Default / Load Setup Default

Con esta opción cargamos los valores de fábrica en caso de que hayamos tocado algo indebido y nuestro sistema no funcione correctamente.

User Password

Permite poner un password que impide el ingreso a la BIOS. No se recomienda a menos que la máquina sea compartida por muchas personas.

IDE HDD Auto Detection

Finalmente, esta opción -muy útil- permite detectar automáticamente los rígidos conectados.

PROMEDIO
82%

FICHA TECNICA
COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: i-O Display Systems
INTERNET: www.i-glasses.com
PRECIO: $99
PUNTOS DE VENTA: CD Market

Terminator 3D

Una nueva dimensión en jugabilidad

Hace rato que los video jugadores venimos soñando con las tres dimensiones en nuestros juegos favoritos. Ya sé, títulos como Quake III Arena, Unreal Tournament y muchos más nos han aproximado a esta dichosa fantasía. Pero hasta el mejor engine del mundo se ve restringido al monitor, que se empecina en mostrarnos una imagen chata. Las cosas están cambiando: Gracias a gente como la de i-O Display Systems y su extensa línea de anteojos 3D, nuestras pantallas no serán (nunca más) el límite de nuestra jugabilidad...

Por Mariano Firpo

Un comienzo algo escéptico

Cuando recibí los anteojos para realizar este review, los miré con cara de pocos amigos. Y no era para menos: desde mi infancia tuve que enfrentarme a un sinnúmero de desilusiones, probando anteojos que no generaban el efecto deseado, sólo un fuerte dolor de cabeza difícil de quitar. Del 3D nada, muchas gracias. Así que internamente pensé que los Terminator 3D Gaming Glasses (éste es el nombre completo de los anteojos) iban a ser la misma desilusión a la que estaba acostumbrado... Debo reconocer que me equivoqué. Los mismos distan de ser perfectos (todavía irritan un poco la vista con un uso prolongado), pero abren un espectro muy interesante para todos aquellos que están buscando algo más en materia de "sensaciones virtuales" (¡epa!).

Pero vamos a la instalación. La misma es realmente sencilla, sólo se conecta a la parte posterior de la PC (en la placa aceleradora) y el monitor se conecta al dongle (una pequeña caja negra), junto con el plug de los anteojos... y ¡listo! En lo que a hardware respecta, el tema se cierra.

Por el otro lado, faltan instalar los drivers de Stereovision, que soportan los chips Voodoo2, 3 y Banshee, Nvidia Riva TNT, TNT2 (y Ultra), GeForce, Savage 4 y 2000. Como pueden ver, el rango es bastante amplio.

Finalizada la instalación de los drivers, sólo hay que buscar un juego que soporte DirectX o OpenGL y en cuestión de segundos estaremos adentrándonos en un terreno totalmente novedoso, que muchos quisieron recorrer pero sin demasiado éxito.

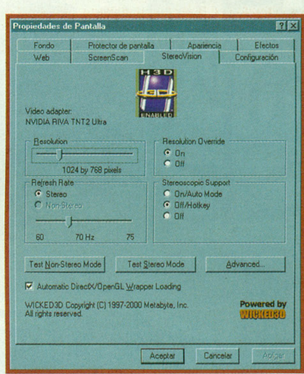
Por defecto, el software de Stereovision nos colocará en una resolución de 640x480, en la cual se ven bastante el interlineado del monitor (tengan en cuenta que los anteojos no son más que los receptores de una señal codificada que nos permite ver en 3D, pero la imagen sigue "saliendo" por el monitor), por lo que será necesario entrar al menú correspondiente para subir la resolución, que es independiente de la que nos esté mostrando el juego sin tener activados los Terminator 3D. También tengan en cuenta que a mayor resolución, necesitaremos mayor poder de hardware, ya que los anteojos hacen que la máquina sea un poco más lenta en el modo 3D.

Y a desempolvar viejos clásicos

Lo mejor de los Terminator 3D es que funcionan con casi todo el software existente que corra bajo los modos anteriormente mencionados, por lo que no será extraño que comiencen a experimentar algo así como un "revival", desempolvando viejos clásicos (como Need for Speed III, en mi caso) para ver cómo se comportan bajo la tridimensional vista de las gafas de i-O Glasses. Descubrirán que no sólo siguen siendo clásicos invaluables, sino que cobran una nueva dimensión. Las hojitas secas del camino volarán hasta sus ojos, y no podrán creer semejante maravilla.

Cuando más 3D, mejor

Esta frase, que seguramente sonará totalmente incoherente para muchos de ustedes (no se preocupen, a la gente de la Editorial le pasaba lo mismo), fue la conclusión a la que llegué luego de estar un par de horas "enchufado" a los Terminator 3D, instalando y desinstalando juegos como desaforado. Y semejante barrabasada tiene una explicación lógica (como corresponde): Los juegos tienen que estar íntegramente realizados en 3D para que el efecto sea más convincente, ya que saltará a la vista (como ocurrió con el tablero de Need for Speed III) cuando algo es 2D, que indefectiblemente se ve como un papel... más cercano que otros objetos, pero un papel al fin.



Así que ya saben, si estaban buscando una nueva dimensión en jugabilidad, y no les molesta tomarse una aspirina de vez en cuando (porque cuando se los pongan se les va a pasar el tiempo volando, créanme... y los ojos les van a pasar la factura), los Terminator 3D son una propuesta más que interesante.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los primeros ejemplos cabales de que las tres dimensiones en videojuegos pueden ser una realidad.
LO QUE SI: La simpleza de la instalación, tanto de drivers como de hardware. La compatibilidad.
LO QUE NO: No recomiendo su uso prolongado. El manual es un tanto austero.

82%
EXCELENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Teppro / Teppro Argentina
INTERNET: www.teppro.com
PRECIO: $260
PUNTOS DE VENTA: En las mejores casas de computación del país.

PROMEDIO **93%**

Teppro Hulk V Dual Monitor (TwinView)

Dos monitores se aprecian mejor que uno

En el número 36 de octubre, publicamos una nota acerca de la Teppro Hulk V y sus virtudes. También explicamos que estaba pronta a salir una versión que incluía soporte para dos monitores VGA. El TwinView puede ser utilizado en casi cualquier juego, pero está pensado para ser aprovechado al máximo por diseñadores o usuarios que necesiten el uso de múltiples pantallas.

Por Mariano Firpo

Todas las características que podíamos encontrar en la versión anterior de la Hulk V se hallan presentes en este nuevo modelo, pero además en esta placa se pueden aprovechar las dos salidas VGA.

Cuando uno trabaja sobre un diseño 3D, renderizando imágenes con un software como 3D Studio MAX, constantemente nos hallamos saltando de un monitor al otro para ubicarnos y trabajar adecuadamente. Mediante este sistema podemos tener dos vistas preferenciales, permitiendo que nuestro trabajo sea más fluido y constante, minimizando los molestos saltos de vista.

En lo que a juegos se refiere, un monitor extra puede brindar un campo de visión de mayor amplitud (en un simulador) o simplemente reproducir la acción en ambos monitores para disfrutar los combates en simultáneo y así terminar sufriendo un mareo colosal (Quake III o Unreal Tournament). Los modos extendido y clone permiten acomodar nuestro escritorio como lo deseemos, con gran flexibilidad.

Otros modelos incluyen soporte para un monitor VGA y un monitor digital, lo cual implica una mayor capacidad de conexión a un precio ligeramente superior.

Aunque la placa posee especificaciones técnicas similares o idénticas a su modelo anterior, decidimos correr los benchmarks nuevamente sobre una plataforma más poderosa y así poder discernir qué tan dependiente del procesador es el GeForce 2 MX de Teppro y a su vez la comparamos con otra GeForce MX de Aopen.

Utilizamos un P3 733MHz sobre un ASUS CUSL2, con 128 MB de SDRAM PC 133, un disco duro de 30 GB Quantum ATA 100 y corrimos la versión 1.17 de Quake III con el demo001.dm3 sobre Windows 2000 PRO. Configuramos los detalles gráficos de Quake III al máximo, en geometría y texturas, utilizamos dos profundidades de color (16 y 32 bits), desactivamos el V-Sync y trabajamos con un sonido de baja calidad. Los benchs en bajas resoluciones superaron la barrera de los 100 fps, como se puede ver en el gráfico, mientras que sólo alcanzaba unos 56 fps sobre el Celeron de 450MHz. Esto nos indica que se necesita un procesador poderoso para alimentar a la Hulk V de Teppro y que poseer un sistema de hardware (CPU/RAM) por debajo de estas especificaciones sería poco aconsejable ya que impediría desatar todo el poder de la placa.

Mientras que se obtienen resultados excelentes a bajas resoluciones, no sucede lo mismo en la gama alta, y la cantidad de cuadros por segundo disminuye considerablemente (algo que en la GeForce 2 GTS no sucede).

La Hulk V TwinView es una placa que posee un rendimiento aceptable y características de última generación. Puede ser una excelente opción si estamos dispuestos a gastar unos morlacos de más o si nuestro trabajo depende de algunas virtudes como el modo TwinView.

	FPS Quake 3 16 Bits de Color	FPS Quake 3 32 Bits de color
640x480	117.6	111.4
800x600	106.1	87.7
1024x768	71.8	55.7

GeForce MX de Teppro P3 733MHz ASUS CUSL2 Win2k D3 128 MB

	FPS Quake 3 16 Bits de Color	FPS Quake 3 32 Bits de color
640x480	99.0	96.4
800x600	95.2	83.0
1024x768	78.1	54.8
1280x1024	50.9	33.7

GeForce MX de Aopen P3 800MHz Soyo 7VCA Win98 D2 128 MB

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una GeForce 2 MX con dos salidas VGA.
LO QUE SI: Los diferentes modos en que actúan los monitores (escritorio extendido, clon, etc.), la velocidad y confiabilidad que Teppro / Nvidia nos ofrece.
LO QUE NO: No es la mejor placa para jugar, ya que dentro de los mismos modelos de Teppro hay placas más rápidas. Sin embargo, si se desean unir trabajo y diversión, ésta es la pieza de hardware más indicada.

93% CLASICO

EL GENERAL

ESTRATEGIA Y PLANIFICACION PARA UN MUNDO MEJOR

Esperando al Emperador

El Productor de Emperor: Battle for Dune revela más novedades

Por Leonardo Panthou

Para complementar la preview de XPC N° 37, estuvimos en un chat con Chris Longpre, el Productor de Emperor, quien contestó nuestras preguntas y las de otros fanáticos.

La principal diferencia de Emperor con Command & Conquer y otros RTS es su campaña no lineal. Esta vez el mapa planetario servirá para tomar importantes decisiones estratégicas. Va a ser bastante diferente a jugar una docena de misiones seguidas hasta ganar cada una porque ahora podremos elegir qué territorios atacar, el resultado de las batallas afectará al resto y, gracias a elementos como retiradas estratégicas o movimiento de refuerzos, podrá ser jugado con diferentes mentalidades. El objetivo primario será siempre conquistar territorio, pero habrá otros objetivos en términos de asegurar la alianza con alguna de las Subcasas, cuya confianza deberá ser ganada para añadir su territorio al nuestro. También podrá adoptarse el enfoque tradicional y lineal, dirigiéndose directamente al destino final (los planetas natales de los Clanes) cargando juegos salvados hasta ganar cada encuentro.

Lo curioso de los planetas natales es que, como allí no hay especia que recolectar, recibiremos regularmente cargamentos de dinero. Esto nos forzará a usar tácticas cruciales y evitará la sobreproducción, rompiendo un poco los parámetros a los que nos vienen acostumbrando los RTS de Westwood. A pesar de esta buena noticia, todavía no hay mapas multiplayer basados en los planetas natales debido a que la existencia de yacimientos de especia en esos mapas no respetaría la ficción. Están pensando en la posibilidad de incluirlos con otra forma de recolección de recursos, o quizá simplemente adopten el sistema de cargamentos y pongan un medidor que indique cuán rápido circula el dinero. El multiplayer soportará hasta ocho jugadores en una LAN y cuatro jugadores en Internet vía Westwood Online, y en las batallas podrán acompañarnos hasta dos Subcasas. Además de los modos y opciones ya conocidos, por fin tendremos una campaña cooperativa.



El de los ojos celestes es Corlen, un Fremen interpretado por Scott Vance.

En los videos participarán conocidos actores como Michael Dorn (Worf en Star Trek), Vincent Schiavelli, Nicolas Worth y Musetta Vander. Las Casas mantendrán un look muy similar, pero se ha actualizado algo del vestuario y el maquillaje. Una pequeña desviación de los juegos anteriores es que ahora, al haber tantas misiones, no todas las órdenes serán presentadas a través de videos.

A diferencia de Dune 2000, donde cada bando tenía un gran número de unidades similares, en Emperor cada lado tiene en común unas pocas unidades básicas. Esta vez las Casas y Subcasas parecen estar más especializadas, dando lugar a combinaciones y tácticas más diversas. Tendremos más posibilidades de ajustar los bandos elegidos a nuestro estilo de juego, ya sea agresivo, rápido, preciso, sigiloso, etc. Parece que la IA también se distanciará de los juegos anteriores y promete asumir un comportamiento más parecido al del modo "skirmish". Se descartó la existencia de unidades navales y se confirmó la presencia de obreros, que ahora tendrán más importancia por las acentuadas diferencias tecnológicas entre los Clanes. Chris Longpre comentó que su unidad favorita es el Sniper Atreides, que puede disparar desde grandes distancias y volverse invisible cuando alcanza el tercer grado de veteranía.

La interface va a tener innovaciones. Algunas las vimos en Red Alert 2 ya que estuvieron en desarrollo al mismo tiempo. La barra derecha ahora es transparente y tiene tres divisiones: Edificios, Vehículos e Infantería. Todas las unidades encajan justo en estas divisiones para que no haya que desplazar lista alguna, y cada una de ellas ocupará siempre el mismo lugar. La cámara asumirá la típica posición isométrica, aunque como el engine es 3D tendremos la posibilidad de rotarla, hacer zoom e inclinarla. El movimiento estará restringido a cierto ángulo para que nunca nos trabemos en una perspectiva injugable.

El juego se encuentra su etapa final de ajustes y si todo sigue así, este invierno estaremos recibiendo al Emperador.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Antes de ir a lo nuestro, quiero dedicarle un fuerte aplauso a nuestro elegido para ocupar el más preciado puesto dentro de esta sección, que ha sido nada menos que el genial Everest. Este año, a falta de un nuevo Skydive! las cosas estuvieron mucho más parejas y la selección fue bastante reñida, por lo que las perspectivas para este año son muy alentadoras. Veamos lo que tenemos en esta ocasión.

Winthorp's Mansion

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Tiembla el género de los juegos en primera persona. Con una producción de semejante nivel no es para menos, así que, Carmack, ponete media pila y hacé algo rápido, porque con juegos como éste te van a dejar sin laburo. Hecho en base a un programa para hacer juegos 3D, conocido como 3D Game Studio, Winthorp´s Mansion nos lleva al mundo de las texturas de 2x2 en donde todo se repite al infinito (incluyendo las galaxias que se ven en el firmamento), para confundir nuestros asombrados sentidos dejándonos a merced de los despiadados zombies y bichos raros que merodean por ahí.

Lejos de ser un simple arcade del montón, este juego también nos plantea situaciones más típicas de títulos más rebuscados, como Deus Ex o System Shock 2; de hecho, hasta tenemos un inventario en el que podremos ir almacenando aquellos objetos especiales que encontremos. Tener en cuenta esto del inventario es más importante de lo que parece, porque, por alguna razón que desconozco, al dejar un objeto especial en el piso podremos ver cómo sale disparado hacia la otra punta del lugar en que nos encontremos, obligándonos a salir a la caza del objeto fugitivo que no siempre queda muy a la vista... un caso digno de los Expedientes Secretos X. Whintorp´s Mansion es el primer juego del año que utiliza la revolucionaria técnica del modelado de personajes con no más de cuatro polígonos, para que muchos de los enemigos se parezcan a la Caja Vengadora, esto sin mencionar otras criaturas como los perros, que usan texturas similares a la de un cactus... realmente espeluznante. Con



muchos elementos inspirados en grandes clásicos del género, sólo habría faltado ponerlos en práctica para lograr algo verdaderamente revolucionario en lugar de lo que tenemos aquí, pero... en fin.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Crystal Interactive
INTERNET: No, ¿para qué?
SOPORTE MULTIPLAYER: Menos

22%

Forbidden Forest 3

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Nacido en la gloriosa época de la Commodore 64, Forbidden Forest fue toda una revelación en cuanto a juegos de acción, por el simple hecho de que, bueno... en esos tiempos casi todo lo que salía era una revelación.

Sin importar lo básico que resultaba ser este juego, fue una fuente de inspiración para muchos de los arcades que vinieron después, ya que ofrecía acción a todo trapo que nos enganchaba a más no poder durante largas horas, por lo que parece mentira que con tan poco nos hayan traído tanta felicidad.

Ahora bien, de vuelta al siglo XXI, y a más de quince años de la aparición de Forbidden Forest, parece que a los amigos de Webfoot no se les ocurrió una mejor idea que ponerse a escarbar entre los vestigios del pasado, y así



es como, con un poco de maquillaje, esta supuesta tercera parte de la serie llegó a existir. Si bien en tiempos de la C64 los gráficos cuadrados no eran un problema, hoy en día creo que nos hemos vuelto un poquito más exigentes y, si bien este juego cuenta con todas las bondades que la tercera dimensión puede ofrecer, el olor a muerto se le siente a varios kilómetros.

Con una dinámica idéntica a la de las versiones originales, Forbidden Forest 3 nos pone al mando de un semi-paralítico cazador, que tendrá que internarse en el bosque para eliminar con sus flechitas a todo tipo de bichos feos, como arañas gigantes, abejas y demás pestes que aparezcan por ahí.

Repetir esto una y otra y otra vez es todo lo que tendremos que hacer aquí y el único final posible que ofrece el juego, si es que por casualidad deciden sentarse frente a él, es que terminen en coma 4 a los quince minutos de empezar. Así que ya lo saben, niños, no intenten esto en sus casas.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Webfoot Technologies
INTERNET: www.webfootgames.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni a palos

16%

El Clan PowerManí

Los Reyes de Starcraft

Por Durgan A. Nallar

Como dijimos en el editorial del mes pasado, decidimos entrevistar a todos los clanes que quieran darse a conocer al resto de la comunidad de jugadores. Así que, para empezar, nos pusimos en contacto con el clan PowerManí (!), ganador del torneo de Starcraft que se realizara durante diciembre en la BIGONE 2000 (una gigantesca LANparty anual en la que participan jugadores de todo el país y alrededores).

El clan se llama PM, y sus integrantes son Johnny Nien (17), el capitán; Hugo Kuo (23), co-fundador; Nicolás Reynoso (20); los gemelos Gustavo y Guillermo Pollitzer (32); Juan Martín Gorlero (22); Min Liang Xu (17) y Pablo Tsai (16), el último integrante que se unió al grupo.

XPC:* *¿Por qué Starcraft los atrapó y no otro juego de estrategia?

Superstar (Johnny Nien): Por varias razones: Tres razas diferentes... hablamos de diferencias notables. Las variadas tácticas que existen y el poco tiempo que consume una partida (no como Age of Empires, que podés estar 12 horas para terminar un partido).

XPC:* *¿Cómo y cuándo formaron su clan?

Superstar: Creo que fue a mitad del año 97. Estábamos SuperVenon y yo en Battle.Net, cuando de repente casi todos los jugadores aparecen con el loguito de [OMBU] al lado de sus nicks. Nos peguntamos: ¿Y eso? ¿Qué significa ese OMBU? Luego nos enteramos que muchos de los jugadores del canal Starcraft Arg-1 formaron un clan llamado OMBU (que yo sepa, el primero de Starcraft) y le dije a SuperVenon: "¡Che! ¡Esto no queda así, loco! ¡Vamos a armar un clan para hacerle contra a esos mocosos!" Y así, entre risas, creamos el clan PowerManí (el nombre fue idea de SuperVenon) porque éramos eso, dos maníes desconocidos versus todo Battle.Net. ¡Y qué manera de terminar! Hicimos un rejunte de los mejores jugadores de Starcraft del canal Starcraft Arg-1... y ahora estamos saliendo en la mejor revista de juegos de PC de la Argentina. La verdad, fuera de nuestros cálculos.

XPC:* *¿Por qué esos nicknames que usan?

Superstar: Mi nick, Superstar, surgió porque un amigo mío usaba de nick SuperCraft en las primeras épocas, y como no tengo la re creatividad le batí SuperStar para llenar la palabra "Star-Craft". Muchos también me conocen como Executor Superstar. Executor porque me destaco usando la raza Protoss, y los que conocen el juego sabrán por qué "Executor". SuperVenon es un horror de la ortografía, porque estaba pensando en Venom, el enemigo de SpiderMan, pero nuestro amigo Hugo le pifió en la M... :-)

SuperVenon (Hugo Kuo): Sodero porque es un fanático de Soda Stereo... Lord_Juan porque le gusta que lo llamen por su nombre. InMune, porque se la creía inmune a todo tipo de rush (un nick muy buen puesto, fue el que hizo historia parando un rush de 4 zergs siendo 1 solo Protoss). Verdugo eligió este nick para infligir miedo a sus oponentes.

Superstar: PeriMax, este nick me causa mucha risa. Fue el día cuando le enseñaba a Min por ICQ paso a paso cómo entrar a Battle.Net para jugar, y en una parte me tiró la pregunta: "¡Che! Me pide que ponga nickname, ¿qué pongo?" Le contesté: "Cualquier fruta batile", y finamente se puso "PeriMax", según rumores por la marca de su teclado, jaja. :-) Por último, tenemos a LordJedi, obviamente un fanático de StarWars...

XPC:* *¿Cuántos partidos juegan por día?

Superstar: Antes, en las épocas de verdadero vicio, llegábamos a jugar como 4 ó 5 horas por día. A partir de las 11 de la noche era maratón de Starcraft hasta las 5 inclusive, y hasta las 7 los fines de semana. Al día siguiente era común el sueño en el colegio o en el trabajo. Ahora aflojamos un toque, Jedi y PeriMax juegan sólo los fines de semana, Sodero se fue a Mar del Plata, SuperVenon y Lord Juan juegan 1 ó 2 partidos por día y los gemelos están ocupados por asuntos "íntimos-sentimentales". Yo, casi dejé de practicar desde hace unas semanas, tengo otras cosas que hacer. ¡Apenas me desocupe volveré y seré millones! :-)

XPC:* *¿Dónde juegan en red? ¿Dónde viven?

SuperVenon: Antes nos reuníamos en cibercafés y jugábamos, no sólo entre los PM sino también con gente que quería venir. Nunca hicimos una LAN casera porque las partidas siempre las jugamos en Internet. Nosotros vivimos en la Capital Federal, salvo Sodero que hace poco se fue a vivir a Mar del Plata por el laburo.

XPC:* *Como miembros de un clan fuerte, la deben tener bien clara con las razas. ¿Cuáles son sus favoritas y por qué?

SuperVenon: Cada miembro de nuestro clan tiene una opinión diferente con respecto a esto...

Superstar: Mi raza favorita es Protoss. Es que en un momento todo el mundo jugaba con los Zerg, y yo sentí que si usaba a los Zerg y triunfaba... iba a ser "uno más" de los tantos Zerg players. Es por eso que me dediqué a los Protoss, para crear mi propio estilo de juego. Antes, a veces entraba con otro nick desconocido a jugar, y cuando terminaba un partido me decían: "¡Vos sos Superstar!" Eso me hacía sentir muy orgulloso de mí mismo... jeje. :-)

SuperVenon: Mi raza favorita es Zerg. Me gusta eliminar a mis rivales rápidamente y sin darles respiro.Sodero (Nicolás Reynoso): Mi raza favorita es la Zerg, no sé, después de usar

y probar todas las razas, me quedé con los Zerg...

InMune (Gustavo Pollitzer): ¡Protoss! Por las unidades avanzadas como los Templars y Arbiters.

Verdugo (Guillermo Pollitzer): Random.... me gusta variar, jugar siempre con una misma raza me aburre...

PeriMax (Min Liang Xu): ¡Zerg! Mass Production es mi especialidad, es por eso que utilizo la raza Zerg.

LordJedi (Pablo Tsai): ¡Mi raza son los Protoss.... por los Templars. Es un placer eliminar grandes cantidades de unidades con un simple PSI STORM y ver las manchas de sangre que quedan en el piso.

XPC: ¿Qué estrategias suelen emplear con más efectividad?

Lord Juan (Juan Martín Gorlero): En la página de los PM (http://powermani.fsgs.com) tenemos una sección en donde incorporé alguna que otra estrategia, escritas por mí o por los otros miembros del clan. ¡Les recomiendo fijarse ahí!

Verdugo: Esta página representa nuestro clan, pero más bien funciona como centro de "comunidad Starcraft" en Internet, ya que dentro de él contiene información sobre torneos que se organizan en Internet, servidores, noticias, archiveros y esas cosas.

Superstar: La empecé a hacer yo como algo bastante gracioso, para hacerlos reír un rato a mis amigos, pero después que incorporamos buenos jugadores decidimos entre todos hacerla un poco más seria, con ayuda de "SuperHein", un amigo que me tiró ideas y materiales para poder empezar con eso. Actualmente, Lord Juan es el que actualiza la página.

XPC: ¿Están satisfechos con el balance de razas de la versión 1.07?

SuperVenon: No. Desde hace mucho siempre tengo la misma teoría, a la hora de jugar 1 vs. 1: los Protoss son mejores que los Terrans, es en el punto que más desbalance hay, creo. Los Zergs son más fuertes que los Protoss. Los Terrans y los Zergs son más o menos parejos, es decir, quizás sí haya alguna ventaja por parte de los Terrans, pero es mínima. No es tan notable como en los dos casos anteriores.

XPC: Entonces, ¿qué le agregarían o modificarían a una nueva versión de SC/BW?

Superstar: Sacaron una versión "alfa" de StarCraft / Brood War 1.08 hace poco (N. de E.: Se trata de un patch presuntamente "encontrado por casualidad" en un FTP de Blizzard), y tiene muchos cambios. Se pueden grabar los partidos (como los demos de Quake III), tiene varios cambios en los costos de las unidades y otras yerbas para intentar "balancear" las tres razas. Esperemos que salga pronto la versión full del patch ya que Blizzard no prometió que los cambios que están en la versión Alfa sean para el patch final. No voy a dar opiniones todavía, sólo espero que balanceen mejor las tres razas, que es lo más importante.

PeriMax: Por cierto, me gustaría que los de Blizzard hicieran algo con el tema del maphack. Hay mucha gente que utiliza un programa que revela el mapa entero en modo multiplayer. ¡Eso es realmente insolente! Es como que te jueguen al truco y que te espíen las cartas...

XPC: ¿Cuáles son los tres mejores RTS después de Starcraft / Brood War, y cuál es el que esperan con más anhelo?

SuperVenon: Hmmm... Dune 2, Warcraft 2, HomeWorld. Y el que esperamos unánimemente, Warcraft III.

XPC: ¿Qué opinan de la BIGONE 2000?

SuperVenon: ¡Estuvo maravillosa! Se la ve con mucho futuro y espero que este año se organice otra y con más gente. En un principio no íbamos a participar en la BIGONE, pero como nuestro amigo Rocket dijo que iban a estar los mejores y aMaTeUr donó sus muñecos de Starcraft (un verdadero tesoro para nosotros, ¡grande, aMaTeUr!) nos convencieron y ahí están lo resultados... ¡nos llevamos los primeros puestos del torneo de StarCraft!

XPC: ¿Servidores de Starcraft/Broodwar en la Argentina?



De izquierda a derecha: SuperVenon, Verdugo, PeriMax, Caster (sentado, ex-PM), Lord_Juan, LordJedi y, atrás, Superstar.

Superstar: El OmbuServer, de nuestro amigo Bota. Los PM fuimos los primeros en la Argentina en usar un servidor FSGS debido a los Server-Split de Battle.Net (algunos no podían ver a otros) y fui yo mismo quien convenció a Bota para que abra el Server. También en una época estuvimos jugando en SurCraft, un servidor hosteado la empresa Copetel en Mar del Plata, pero después como hubo problemas con los registros de nick dejamos de entrar ahí. En OmbuServer por las noches vas a encontrar un promedio de 20 personas por día. Ahora el movimiento en el server es más que antes, hay más gente nueva.

XPC: ¿En qué torneos importantes tuvo participación el clan?

Superstar: Por Internet organizábamos torneos entre 8~16 jugadores, peleas mano a mano y por lo general lo ganaba algún miembro de nuestro clan. Luego, Bota organizó dos grandes torneos de equipos en donde participaban entre 16 y 32 personas, el TGT y el TGT 2 (Team Game Tournament). Al primer TGT lo ganamos SuperVenon y yo (cabe destacar que los cuatro finalistas eran todos del clan PM). Luego de unos meses se organizó el TGT 2, en el cual los campeones fueron Caster (ex- PM) y Lord Juan, otro integrante de nuestro clan.

XPC: Por último, la pregunta más jodida: ¿aceptan desafíos?

Por lo general nos pueden encontrar en el mismo OmbuServer. Aunque por lástima no aceptamos desafíos contra peluches. :-)

Charlie mirando al noreste

¿Extrañando Doom? Serious Sam llega para salvar el mundo

Por Durgan A. Nallar

Manicomio. Hacía años que no veía uno. Cuando era chico solía pasar por el frente de uno de estos lugares, camino a la escuela. Recuerdo los jadeos y los brazos que se estiraban desde las rejas del portón principal. Al principio tenía miedo, pero con la costumbre ese temor se volvió indiferencia. Eran locos, hombres y mujeres de mirada hueca, vestidos de gris y con la cabeza afeitada para evitar la pediculosis. Locos.

Ahora, tantos años después, estaba en los corredores ajados, con una caja de chocolates bajo el brazo, esperando que trajeran a mi mejor amigo.



El Serious Engine despliega hasta 50 entidades en pantalla sin mermas de rendimiento.

Charlie dobló el pasillo solo, y al verme una gran sonrisa se le dibujó en la cara. Yo también me sorprendí, porque había esperado que viniera acompañado por dos inmensos enfermeros, como en las películas, o que otra vez me dijeran que estaba en el parque, mirando hacia quién sabe dónde, inmóvil durante horas. Había estado observándolo un buen rato la vez pasada. Miraba al noreste. ¿Qué vería? Sólo un paisaje mustio, árboles y decenas de enfermos mentales, que a veces lo circundaban y se quedaban durante horas mirando en la misma dirección. Tenía que sacarlo de allí, antes que enloqueciera del todo.

Charlie me abrazó con fuerza, y yo a él. Estaba flaco, podía sentir sus costillas bajo la tela gris del uniforme. Su cabeza parecía recién rapada. Tenía varios moretones nuevos desde la última vez que lo había visitado. "Estoy escribiendo un libro", me dijo. Salimos al jardín, para caminar bajo la sombra de los robles. Había muchos locos paseándose y charlando, algunos consigo mismos. Cuando le pregunté de qué trataba el libro, Charlie se entusiasmó vivamente: "Es sobre Doom", afirmó, bajando la voz. Miraba a los lados, preocupado por su secreto. "Sobre Doom", repetí. "Querrás decir sobre *Doom III*, ¿no?"

"No, no, sobre el auténtico Doom", susurró, "¿puedo comerme ahora un chocolate?" Abrió la caja azul como si adentro hubiera un tesoro, y se entretuvo arrancándole destellos multicolores al papel metalizado. Había otro loco hamacándose sobre un banco (en la chaqueta decía... *¿H. Lecter?*), y Charlie le entregó la caja al pasar. "Estuve leyendo Xtreme", continuó, "la nota sobre *Undying*." Le pregunté si le había gustado. Me había tomado doce horas escribirla, y otras 5 armarla con Gastón. Charlie se detuvo un momento a pensar. "No", dijo finalmente.

Puro rock n´ roll

"Estoy cansado de escuchar sobre Half-Life, que la historia esto y que los scripts aquello. Vos decís que Undying va a tener una atmósfera bárbara y la narrativa de Clive Barker. Me imagino que tenés razón. Pero yo no tengo ganas de jugar un arcade donde andás mirando tras las esquinas y tratás de pasar desapercibido para que los bichos no te despedacen... Yo quiero algo más directo, que no haya que pensar. Que sea vertiginoso, ¿me entendés? Que sirva para descargar adrenalina. Por eso mi libro es sobre Doom, porque Doom era así, puro *rock n´ roll*." Lo escuchaba decir aquello y no lo podía creer. "Pero, Charlie, viejo amigo", le dije mientras cruzaba un brazo sobre sus huesudos hombros, "el género evolucionó desde la época de Doom. Ya sé

que Doom era una maza, era realmente impresionante. Lo vamos a elegir como el juego más significativo del milenio, ¿te conté? Pero ya fue. Eso de correr y disparar sin ton ni son, buscando un botón para abrir una puerta, es del siglo pasado. Se terminó. Es aburrido. En su tiempo..."



¿Serious Sam podría satisfacernos más que Doom III?

"¡No!", gritó Charlie, y enseguida bajó la voz. Una carcajada llegó desde lo alto de un roble, donde dos locos jugaban a ser pájaros. "Mirá, Dan, todavía hay gente que juega a Doom, que son fanáticos de ese FPS. Está bien, lo juegan con patches para OpenGL y soporte de mouse, porque de la vieja manera es intolerable, pero siguen pegándole durísimo. Más que al mismo Quake, y eso vos lo sabés bien. Te vi muchas veces jugando a Doom en la oficina. Doom es *Doom*, no me vengas con Kingpin ni Soldier of Fortune ni Psycho Circus. Nada volvió a tener el vértigo aquél del primer Doom, o de Doom II. Ese vértigo que te descomponía y te hacía correr la silla de tanto inclinar el cuerpo para esquivar una bola de fuego o las ametralladoras de una araña mecánica. Hay buenos juegos; más bien, por ejemplo Alien versus Predator, qué sé yo, System Shock 2, el famoso Deus Ex... pero son híbridos. ¿Dónde está la pesadilla, la *sensación* del viejo Doom?"

Charlie tenía algo de razón. Quizás tuviera mucha razón. Era algo que debía pensar con mayor detenimiento. En estos años, el género había coqueteado con otros paradigmas, se había vuelto maduro, experimentando con argumentos fuertes, eventos preprogramados, hasta había intentado ser un género exclusivamente multiplayer. Pero también había perdido la esencia que lo había hecho brillar al nacer. Lo que Charlie llamaba *sensación* Doom.

Sensación Doom

"¿Te acordás cuando armamos aquella primera LAN, hace tanto tiempo? ¿Esa primera vez que nos reunimos, cada uno desde nuestras propias casas, en un patio virtual, los cuatro amigos? ¿Te acordás que entonces solíamos jugar mucho en modo cooperativo? Entrábamos uno tras otro a bajar horda tras horda de Cacodemons. ¡Cómo nos divertíamos!" Asentí. Me acordaba cuando Hernán -uno de los colaboradores de la editorial- vino una noche a casa a probar dos juegos shareware. "¿Shareware?", lo había objetado, "deben ser una porquería". Uno lo era, ni siquiera me acuerdo su nombre; el otro era Doom, y no lo podíamos creer. Estuvimos toda la noche jugando, exprimiendo mi vieja 386 hasta que la luz de la mañana nos devolvió a la realidad. Y fue como regresar de una pesadilla, una pesadilla que no nos importaría volver a vivir. "Bueno, te voy a contar un secreto", continuó Charlie, que agachaba la cabeza cada vez que pasábamos junto a un enfermero. No nos quitaban la vista de encima. Uno parecía seguirnos. "Mi libro no es exactamente sobre Doom, sino sobre la sensación Doom". Lo miré sin comprender. "Mirá, ¿qué pasaría si alguien decide hacer un juego parecido a Doom, o mejor dicho, con la misma *sensación* Doom? Tipos que sean fanáticos y la tengan clara..." "Charlie", lo interrumpí, "hay cientos de clones de Doom. Uno más no..." Charlie negó con las manos. "Nadie lo logró, nunca. Ni siquiera el mismo Carmack pudo repetir esa sensación de la cual te hablo. Tal vez le salió así por casualidad. Ahora el tipo está haciendo Doom III, pero dijo que va a ser un juego diferente, como es obvio, porque toda la industria espera que lo sea. Supongo que tendrá partes de muchísima acción, porque eso define a Doom, pero también va a tener scripts, historia, todo lo que se supone que es fundamental en un FPS moderno." "¿Entonces?", pregunté, sin comprender a dónde iba Charlie con su perorata. "Que puede equivocarse. Podría ser que Doom III no sea lo que los fanáticos de Doom estamos esperando".

¡Está loco!, pensé.

Sam el serio

"Serious Sam tiene historia, cómo no. Y la verdad que está buena. En 2050, cuando la Tierra se abastece de minerales excavando en los satélites del sistema solar, encuentran una cripta en Titán, una luna de Saturno, dejada por los nativos de Sirio. ¡Sirio pertenece a un sistema binario distante 8,7 años luz! La cripta contiene una gran cantidad de tecnología alienígena y una advertencia, una especie de "disco dorado" como el que la humanidad puso a viajar con el Voyager. Los científicos logran descifrar el mensaje gracias a que está escrito con pictogramas similares a los encontrados en los jeroglíficos egipcios. Los sirios hablan de un ser de vida infinita, a quien llaman Chaad Sheen, *brujo-exterminador*. Este demente ser destruye todas las formas de vida inteligente utilizando sus poderes mentales, magia y toda la tecnología disponible. Los sirios aprendieron sobre Chaad Sheen explorando la galaxia. Habían encontrado leyendas a lo largo de centenares de sistemas. Al acercarse al mundo natal de Chaad Sheen, el ser los atacó. La civi-





Con Serious Sam vuelve el modo cooperativo contra los enemigos del juego.

lización siria se extinguió en su totalidad, excepto una pequeña expedición que acababa de llegar a la Tierra. La expedición fue ordenada a perder contacto con su mundo natal y a no utilizar ningún tipo de tecnología para evitar atraer a Chaad Sheen y sus ejércitos. Los sirios supervivientes edificaron la cripta y dejaron allí su nave interestelar, para que algún día fuera encontrada. En la Tierra, establecidos en Egipto, un mundo para ellos extraño, sintiéndose desesperados y solos, degeneraron. Concibieron la idea del faraón, un ser divino viviendo entre los hombres, y se hicieron adorar como dioses. Tras algunas generaciones se extinguieron, pero los egipcios continuaron la tradición por sí mismos.

"Así que los científicos terrestres estudian la nave encontrada en los subsuelos de Titán, y con esa nueva tecnología la humanidad se expande por todo el sistema solar, y más allá. Son conscientes del peligro que representa Chaad Sheen, pero con los años pierden el temor. Finalmente, una expedición parte rumbo a Sirio con la intención de estudiar los restos de la civilización desaparecida más de cinco mil años atrás.

"Al llegar, la expedición se encuentra con una situación inesperada. Los cuatros mundos del sistema están dentro de una esfera de asteroides artificiales, rocas de varios kilómetros de longitud esparcidas a intervalos regulares. La nave puede pasar sin problemas entre los asteroides y descender en Sirio, pero, ante lo inusual del asunto, y la imposibilidad de comunicarse con la Tierra para pedir instrucciones, su capitán decide investigar uno de ellos. Aquello es considerado, con los años, el error más grande de la humanidad.

"El cinturón de asteroides es un gigantesco sistema de alarma que atrae a los ejércitos de Chaad Sheen. La guerra se extiende pronto a todos los mundos habitados por el hombre. La raza humana empieza a extinguirse irremediablemente. El capitán Stone no puede perdonar su error, y se alista en todos los frentes, arriesgando su vida sin otro motivo más que el de la venganza. Se convierte en un suicida, un soldado brutal, y jamás ríe ni demuestra dolor. Esto le vale le apodo de "el serio". Ese mismo arrojo le dará, más adelante, una oportunidad de redención. Cuando la Tierra se encuentra bajo ataque directo, Sam ´Serious´ Stone es llamado a cumplir una misión igualmente suicida: entre los dispositivos dejados por los sirios en Egipto, hay uno capaz de regresar a una persona al momento en que este mecanismo fue activado, es decir, 5.000 años antes, cuando Sirio era diezmado. El plan es retornar a Egipto, buscar la forma de llamar la nave abandonada en Titán, que cuenta con un dispositivo remoto, y con ella viajar al encuentro de Chaad Sheen. La única forma de detener al monstruo es tomándolo por sorpresa y terminar con su inmortalidad."

Pongámonos serios

Nos habíamos internado bastante en el parque. La vereda por la que caminábamos, salpicada de baldosas rotas y gravilla, se perdía en un recodo tras una pared de ligustrina. Charlie había dejado de hablar y observaba a un grupo de locos que jugaban a saltar la cuerda. "¿Y bien?", pregunté. Charlie se volvió. "La historia es una manera simple de justificar todos los elementos clásicos de un Doom", dijo. "A Sam le tirarán armas por el Timelock (así se llama el dispositivo), así que las vas a encontrar mientras recorrés los escenarios. Una tecnología similar te permite viajar usando puertas dimensionales, así que eso explica los típicos portales que hay en todos los FPS. Volvés en el momento en que los ejércitos de Chaad Sheen diezman Sirio, pero como se va a detectar la actividad energética del dispositivo temporal, Egipto va a ser atacada miles de años *antes*. Y ahí estará Sam Stone, solo contra todo."

"Bárbaro", dije, "aunque no me parece que Serious Sam vaya a ser un gran juego. Por el contrario, pienso que utiliza fórmulas muy gastadas y no va a atraer la atención de todo el mundo." Charlie sonreía. "Eso lo sé", consintió, "Serious Sam es para los fanáticos incondicionales de Doom, para los que extrañan la *sensación* Doom. ¡Y para los que no la conocen y ni siquiera se imaginan qué es! Toda la dificultad consiste en apretar botones y arrasar un monstruo tras otro, un verdadero *arcade 3D*. Sobre eso es mi libro, y Serious Sam es el mejor ejemplo que tengo de un juego moderno, que tiene lo último en engine gráfico, que sea tan vio-





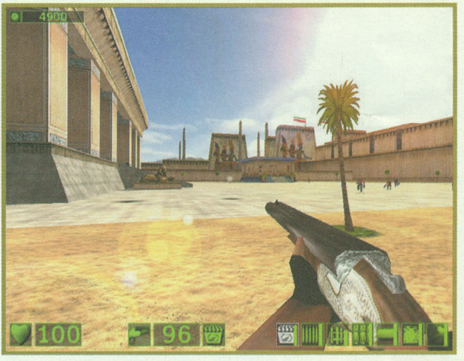
El Serious Editor y el Serious Modeler vendrán con el juego.

lento, frenético y adictivo como lo fue Doom en su momento.

"Lo bueno de Serious Sam son sus armas, todas de fuego: rifles, escopetas doble caño, pistolas que se pueden usar en pares, lanzacohete, plasma gun... En Serious Sam está de vuelta la alegría de reventar de un tiro una hilera de bichos asquerosos y ver cómo vuelan hacia atrás, golpean contra la pared y caen el suelo, si es que antes no estallan en pedazos. Sí, definitivamente, Serious Sam tiene la sensación Doom que estoy buscando.

"Croteam es una compañía pequeñita, de Croacia, al noreste de aquí. Pero tiene algo grande entre manos. Es notable cómo los croatas están produciendo buenos títulos. Mirá por ejemplo The Ward, una aventura gráfica realmente excelente. Y ahora este Serious Sam", reflexionaba Charlie. "Hay que mirar con atención a Croacia. El Serious Engine es fabuloso. Estuvo en desarrollo durante más de tres años. Yo pienso que es el mejor en su tipo, hoy por hoy. Tiene mucho potencial, y todos los juegos que se hagan con él van a ser fantásticos. Admite la arquitectura de espacios cerrados y abiertos por igual, sin interrupciones al pasar de unos a otros. Y esos espacios pueden ser enormes, realmente. Y coloridos, nada de tonos marrón y rojo, como en el Quake Engine. Los juegos pueden ser en tercera y primera persona. En el caso de Serious Sam, se puede ver de ambos modos. Croteam espera vender su engine a las empresas interesadas en desarrollar juegos con él. Trae dos editores, buena documentación y sobre todo garantía de apoyo técnico.

"El engine maneja sombras en tiempo real, la niebla más realista jamás vista -se desplaza, se arremolina-, tecnología de portales, bump mapping, reflexión, "lens flare", luz direccional, ciclos de oscuridad y claridad, efectos de agua, humo y fuego, morphing instantáneo... tiene tantos atributos que sin duda constituye el motor gráfico más sofisticado en existencia. Gracias a un algoritmo especial, es capaz de presentar hasta 50 entidades en pantalla al mismo tiempo, todas disparando y saltando, sin afectar el rendimiento general del juego. La idea de Croteam es poder darle un aire a arcade 2D, que se suceda una oleada de enemigos tras otro, sin descanso.



"Lo más llamativo, sin embargo, es el sistema de gravedad multidireccional. La física del Serious Engine puede manejar hasta seis tipos de gravedad en un mismo ambiente. Esto posibilita movimientos nunca vistos, por ejemplo que los personajes puedan correr por las paredes al estilo de "The Matrix". Otro aspecto llamativo es el que permite jugar hasta cuatro jugadores por PC, a pantalla dividida, o ver una pantalla grande con otras ventanas más pequeñas, sin perder prácticamente nada de velocidad. ¡Hasta ocho podrían jugar con sólo dos computadoras! Claro que éstas son cosas que hay que experimentar para ver su aplicación práctica."

"No estuve prestándole mucha atención a Serious Sam", admití. "Pero ahora que lo decís, y que estuvimos jugándolo en la redacción, aunque teníamos bastante lag, te digo que nos divertimos a morir. El single player también está buenísimo... sí, es verdad que parece un Doom. Tiene un gran parecido. Croteam implementó lo mejor de Doom. Es como una resurrección... y también tiene otras cosas, como la interface que ellos llaman NECTRISA, supuestamente un implante neuronal en la nuca de Sam cargado con data, que te va dando consejos y analizando todos los elementos nuevos." Charlie miraba hacia atrás, por sobre el hombro. En el parque, el loco al que Charlie le había regalado la caja de chocolates estaba gritando a viva voz. Se había tirado al piso, agarrándose las nalgas. La caja azul había dejado caer una lluvia de coloridos bombones que otros locos se apresuraban a comer, sin ni siquiera tomarse el tiempo para desenvolverlos, y mucho menos para asistir al enfermo. Estábamos a minutos de una diarrea colectiva. "¿Y lo probaron en cooperativo?", preguntó. Empecé a acelerar la marcha tras las pasos de Charlie. "No, ¿de qué hablás?", casi grité. Miré de nuevo hacia el parque, mientras me apoyaba en el paredón descascarado y Charlie trepaba por mi espalda. Los enfermeros corrían hacia el alboroto. "Serious Sam tiene un modo cooperativo, para hacerle el aguante a los monstruos en equipo... ", dijo, y se dejó caer al otro lado. Eran las 11 de la mañana cuando abandonamos el manicomio.

Serious Sam Public Test 2

En el XCD se encuentra el Public Test 2 con el que van a poder dislocarse la mandíbula si disponen al menos de un Celeron de 300MHz o similar, 64 MB de RAM, 300 MB de espacio libre en el disco rígido y una placa aceleradora 3D. Es un test de compatibilidad de hardware, no la demo final, pero permite jugar en multiplayer, en single player y ver y grabar demos. Les recomiendo no perderse nada... esto es cosa seria, muhahaha.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

El mejor del año

Deus Ex se llevó el Premio Xtreme más preciado



Si se hartan de un personaje simplemente lo matan. O tratan de hacerlo.

Por Leonardo Panthou

Cómo puede un juego ser tan bueno? ¿Cómo puede un juego destacarse instantáneamente sobre el resto? Muy probablemente se deba a que Deus Ex es un híbrido que mezcla rol y acción, y que amantes de ambos géneros sabrán reconocer como un título imperdible.

Lo que más me sorprendió del mejor juego del año 2000, Deus Ex, es la adicción que causa. Por un lado se debe a la libertad que tenemos para influir en el desarrollo de los acontecimientos. Gracias a que en muchos puntos la historia se vuelve flexible, siempre estamos en busca de la próxima oportunidad para torcer un poco la trama. Además, luego de tomar una decisión nos agarra curiosidad por saber qué hubiera pasado si hacíamos tal cosa en lugar de tal otra. La adicción también es causa de los diferentes caminos que existen para lograr los objetivos. Esta variedad estratégica le permite adaptarse a distintos estilos de jugador: aquel jugador sanguinario, que no la piensa dos veces y obtiene directamente lo que quiere, por cualquier medio necesario; aquel jugador que prefiere evitar a su adversario e infiltrarse en las defensas enemigas sin matar una mosca; o aquél que le gusta explorar todos los rincones, interrogar a cada personaje, intervenir activamente en la historia y lograr sus propósitos por vías más diplomáticas. En el cuadro podrán apreciar un colorido ejemplo.

Todos los caminos conducen a Roma

Por momentos el juego me pareció la fusión de Thief (por la oscuridad y las tácticas sigilosas), System Shock 2 (por la oscuridad, la historia cautivadora, los dispositivos de seguridad, nuestras armas y habilidades biónicas) y Outcast. Este último tenía un desarrollo mucho más "no lineal" que Deus Ex, con un sistema de diálogos muy parecido (personajes que nos venden armas, municiones y mejoras, o que nos piden favores para engrosar la lista de objetivos secundarios). En Outcast la "no linealidad" se lograba gracias a cuatro objetivos principales (recuperar cuatro piezas) que podíamos cumplir en cualquier orden, viajando por las diferentes regiones. Y esta sensación de libertad se veía enriquecida por la gran cantidad de personajes y objetivos secundarios. Hay tantos que difícilmente lleguen al final con todos ellos resueltos.

Deus Ex también se vale de los detalles para encantarnos, que constantemente se hacen presentes en los escenarios, la historia y los personajes. La acción se desarrolla en conocidos lugares urbanos y las circunstancias nos conducirán por los mercados de Hong Kong, hoteluchos de New York y hasta exclusivas discotecas (¡quiero una aventura de Larry Laffer en primera persona!). Como era de esperarse, mientras avanzamos en el juego nos vamos alejando de los sitios poblados de civiles, aunque para esa altura ya estamos ocupados tratando de imaginar los tres posibles finales.

Pero a diferencia de Outcast, el grueso de la historia es lineal, a pesar de que tomamos importantes decisiones que afectan al juego, y finalmente "todos los caminos conducen a Roma". ¿Por qué no puedo mantener mi lealtad con UNATCO? Sí, ya sé que quiere dominar al mundo y sostiene una política de desigualdad social. ¿Y qué? Yo sólo quiero ser un súper soldado que cumple sus órdenes de la mejor manera posible. ¿Y qué si alguien muy cercano a mí se pasa al bando opuesto? ¿Estoy obligado a seguirlo? Personalmente, no tendría problemas en darle su merecido. Lamentablemente estamos privados de estas

UNA CUESTION DE ESTILOS

En una ocasión deambulaba por una zona marginal de New York. Entro a un baño y un hombre bastante perturbado me pide droga (zyme) a cambio del explosivo que tenía en su poder. Sabía que a unos cuantos metros había un narcotraficante que podría ayudarme. Se presentaban varias opciones:



opción B

A. Negociar con el traficante y entregarle la mercancía al drogadicto, quien a cambio me daría la granada.
B. Matar al traficante y robarle la droga. Matándolo también le estaría haciendo un favor a cierto mafioso de la zona, ayudándolo a consolidar su poder en la región, y favor con favor se paga. Incluso, de escaparse, es posible que los mafiosos me ayuden a cazarlo.
C. Como no quería hacer muchos trámites, entré al baño, inspeccioné rápidamente las calles en busca de testigos potenciales, cerré la puerta y desaté una ráfaga de balas sobre el adicto. Le quité el explosivo y salí caminando del sanitario.



Y éstas son sólo algunas de las alternativas que tenemos. También es factible ignorar ambos personajes y seguir nuestro camino. Hay muchas otras situaciones similares, algunas de ellas más significativas para el desarrollo de la historia.

opciones. Hubiera preferido que la aventura dure la mitad pero que tenga dos caminos bien separados: resistirse o someterse (algo parecido pasaba en Wing Commander IV). Obviamente esta no linealidad implicaría perderse de algunas partes, pero ayudaría a crear un mundo aún más creíble. ¿Alguien leyó los libros Elige tu propia aventura? Según nuestras decisiones la experiencia podía durar tres páginas o veinte, pero siempre daba lugar a una nueva lectura para intentar otras alternativas.

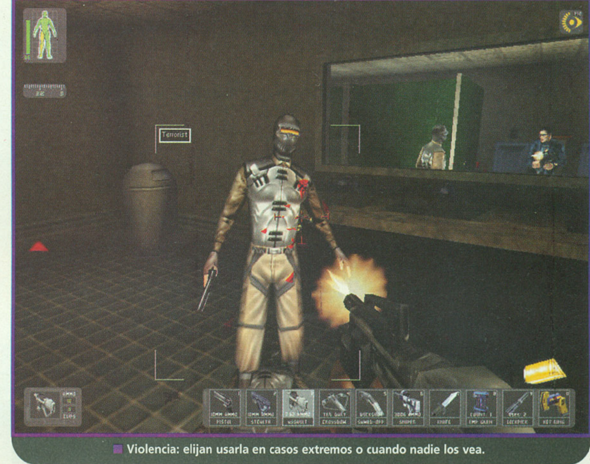
¿El juego perfecto?

Deus Ex es el típico juego que nos malacostumbra, que posiblemente establezca nuevos estándares y al que vamos a recurrir para comparar muchos de los títulos que vengan. Si hay algo que puedo reprocharle es que al final, al igual que en juegos como Half-life o Thief, nos enfrenta con extrañas criaturas, difíciles de matar, que no hacen más que estorbarnos. Todavía no entiendo qué les hace pensar a los diseñadores que los jugadores encuentran diversión eliminando monstruos después de haber probado la inteligencia y vulnerabilidad de los humanos. Digo esto porque en general los bichos que aparecen al final de estos juegos son más fuertes y resistentes, y compensan estos dotes con una buena dosis de estupidez. Con respecto al resto de los enemigos, si bien tienen un comportamiento ejemplar, hay casos muy específicos en los que su IA deja un poco que desear.

Sin embargo, los aspectos negativos que mencioné deberían ser considerados defectos menores. Me cuesta mucho identificar grandes falencias en Deus Ex, y no por nada fue galardonado con el Premio Xtreme al Juego del año. ¿Eso quiere decir que puede ser el prototipo para el juego perfecto? ¿Qué es lo que le falta para alcanzar la perfección? Para empezar dejemos de lado los defectos técnicos o aquellos que se pueden arreglar fácilmente (diseño gráfico, sonido, engine, mejoras en la IA, etc.), que en este caso son excelentes pero siempre podrán ser corregidos. Concentremos el análisis en la idea básica. A grandes rasgos todo lo que intenta hacer el juego lo hace bien, pero puede mejorar infinitamente dado que nunca existirá el juego perfecto (de ahora en adelante, cuando me refiera al juego perfecto, me refiero al juego que más se acerque a la perfección, que es un límite inalcanzable). Quizá su defecto sea que, como todo juego, está limitado por su propio concepto; no puede ser más de lo que es porque no lo pretende ser. Es decir, un "juego X" nunca podrá satisfacer completamente a dos jugadores con gustos distintos, aunque esa es un poco la idea detrás de este gran juego. Y como ya estamos escarbando en terrenos más generales, surge el concepto de género. Quizá Deus Ex puede llegar a ser el mejor dentro de su género, pero ¿a qué genero debe pertenecer el "juego perfecto"? ¿Qué rasgos debe poseer el juego ideal? ¿Debe ser accesible, debe ser innovador, debe tener acción, una buena historia, debe desafiar nuestra inteligencia o nuestros reflejos? También hay que recordar que el objetivo principal de un juego es divertir, pero el tema de la diversión no es tan sencillo. Para empezar es difícil medir la diversión, que además se presenta en diferentes formas: puede venir en oleadas intensas pero breves, puede ser moderada pero constante, puede agotarse con el tiempo o la reiteración, y muchas otras variantes. Y las fuentes de diversión son más variadas todavía porque, por supuesto, no a todos los divierte lo mismo. Entonces, ¿cuál es el género más divertido? Es difícil definir a qué genero debe pertenecer el juego ideal. Y no es casualidad que también sea difícil definir a que género pertenece Deus Ex, ¿es una aventura con un guión flexible, es un juego de rol, de acción o de tácticas?



Es todo eso a la vez. La gran cantidad de matices es la mayor virtud de Deus Ex, y aunque hubo proyectos parecidos que fueron llevados a cabo exitosamente (Outcast), el juego de Warren Spector trata magistralmente cada uno de estos matices y los combina con gran coherencia y eficacia, de tal forma que podemos enfocarnos de manera dinámica, mientras jugamos, en los aspectos que nos interesan (como ya expliqué, tenemos varias formas de encarar las situaciones). Por si fuera poco, el juego requiere muchas horas para terminarlo y en todas ellas sale a relucir la pareja dedicación puesta en su desarrollo.



Violencia: elijan usarla en casos extremos o cuando nadie los vea.

El futuro

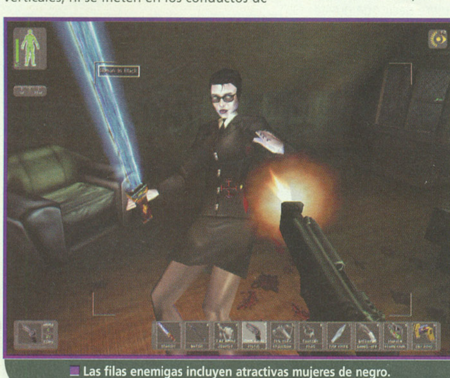
Deus Ex 2 ya está en su etapa preliminar de diseño. Mis dudas son: ¿cómo va a seguir la historia si hubo tres finales bastante diferentes? ¿Cuánto más compleja se volverá la trama? ¿Jugaremos nuevamente con JC? Espero que se tomen su tiempo para hacerlo, porque no va a ser fácil superar el original. Todavía quedan muchos aspectos para pulir y agregar, como por ejemplo:

• Luces y sombras: La posibilidad de romper las fuentes de luz (lámparas, fogatas y semejantes) para usar la oscuridad a nuestro favor, como en Thief. Los personajes deberían generar sombras de manera realista, no como un simple adorno, para poder detectar la presencia de otros personajes o incluso para delatar la nuestra. Por ejemplo: si vamos a acuchillar un enemigo por detrás y a nuestras espaldas hay una lámpara, probablemente nuestra víctima se percate de la amenazante figura que proyectamos.

• En Deus Ex los guardias no suben escaleras verticales, ni se meten en los conductos de aire. Tiene que ser corregido para la próxima.

• Los guardias deberían conocer mejor el nivel. Ejemplo: estamos en un ascensor y nos descubren. Hay sólo dos maneras de escapar (primer piso o planta baja). Como los guardias estarían al tanto de eso, se dividirían en grupos y nos esperarían en cada una de las salidas.

• Los guardias deberían hacer más escándalo cuando descubren un cadáver (por ejemplo: llamando a un helicóptero para que barra la zona con un reflector y organizando patrullas de búsqueda por los sectores aledaños al cadáver). En Thief los espacios eran más cerrados y los ataques más cercanos, y no teníamos tantas posibilidades, como en Deus Ex, de escondernos y alejarnos hasta que pase la tormenta. Por eso en Thief uno se preocupa más por ocultar los cuerpos, algo que casi no hace en Deus Ex.


Las filas enemigas incluyen atractivas mujeres de negro.

• Arsenal y juguetes: Me gustaría tener una especie de garra metálica unida a una soga, que me permita trepar paredes o pasar de un edificio a otro (algo así como las flechas con soga de Thief, pero con más prestaciones). También quiero una de esas bombas de humo, para que me acompañen en mis actos de desaparición, y un bate de béisbol para abollar los cascos enemigos o algún otro elemento contundente para noquearlos de un solo saque. Ya sé que está la alternativa futurista (el "prod", un emisor de descargas eléctricas), pero el bate de béisbol es más artesanal, ¿vio?

• Así como podemos controlar las cámaras de seguridad, deberíamos poder controlar los robots de vigilancia.

• Quiero disfrazarme y hacerme pasar por otras personas.

• Sería provechoso tomar a un guardia de rehén (con el cuchillo en la garganta o el revólver en la cabeza) y obligarlo a abrirnos las puertas, desactivar sistemas de seguridad y hacer otras cosas terribles. Y que no se le ocurra gritar, ¿eh?

• Un nuevo engine con una física mejorada, todavía más y más posibilidades de interacción (vehículos, soldados subordinados a nuestro mandato, más comunicación entre los personajes, etc.), mayor especialización del protagonista, escenarios más grandes, y un interminable etcétera.

Pero si quieren conocer cómo va a ser realmente la continuación de Deus Ex, no se pierdan la próxima entrega de "La Comarca". Y a todos los que todavía no jugaron el primero, les aconsejo ir corriendo a ponerse en la piel de JC Denton y dejarse seducir por este mundo de intriga, espionaje y conspiración mundial. ¡Gracias Warren Spector por este juegazo!

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Las venganzas nunca fueron fáciles de llevar a cabo, pero seguramente con esta guía les será mucho más simple hacerlas realidad. Convertirse en un legendario MechWarrior, hacer un poco de historia y de paso lastimar algunos amigos no muy queridos en algún multiplayer no es cosa de todos los días, así que ahí les van un par de consejos útiles.

Por César Isola Isart

El camino de un mechwarrior está lleno de obstáculos. Superarlos está en nosotros. Armas potentes o rápidas. Mechs ligeros o pesados. Más blindaje y menor poder de fuego. Son decisiones difíciles de tomar. Y cada una tiene un momento específico. Misión a misión nos damos cuenta que cada vez queremos más a nuestro antiguo ShadowCat y no lo queremos cambiar por nada... hasta que un poderoso Mauler hace su entrada de gala.

Nuestro primer Mech

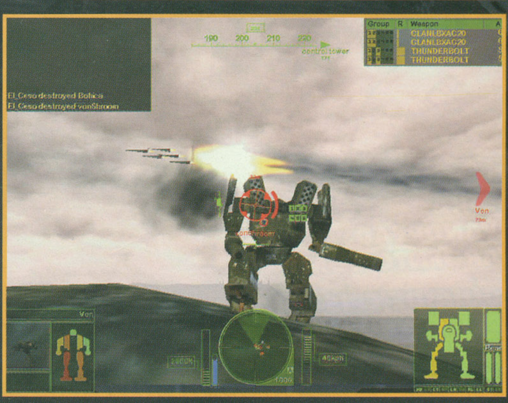
Empezar es la parte más fácil del juego, gracias a lo versátil y ágil de nuestro ShadowCat y, si bien no tenemos muchas opciones para armarlo a la hora de jugar la primera misión, a medida que avanzamos debemos intercalar armas rápidas para vehículos más potentes a fin de enfrentar a los mechs enemigos.

En las oleadas iniciales enfrentaremos principalmente Osiris, Ravens, Coughars y Uziels. Al cruzarnos con alguno de los dos primeros debemos optar por usar armas rápidas o una que sea más lenta pero lo destruya con muy pocos disparos, como un PPC o un Gauss Riffle. Se mueven muy velozmente, pero no ocasionan muchos problemas dado que su poder de fuego es casi nulo, así que si hay otros mechs en escena debemos dejarlos para el final. Son muy livianos, a tal punto de no tener prácticamente blindaje, y si optamos por disparos rápidos no necesitamos apuntar demasiado, sólo disparar constantemente para ir ablandándolos poco a poco; si elegimos un arma pesada, debemos asegurar el disparo apuntando al torso o a la pierna, para disminuir su velocidad. Su táctica más común es girar alrededor nuestro para mantenernos en círculos dentro de su recorrido, dado que son más rápidos que nosotros. Debemos tener mucha precaución con estos dos mechs si es que intentan huir, en tal caso, debemos enfilar en línea recta hacia ellos y asegurar el disparo, pues en caso contrario jamás los alcanzaremos.

Pasamos ahora a los enemigos más comunes de esta primera etapa, mechs de nuestras mismas características como el Cougar, que tiene nuestra misma velocidad y blindaje. Utiliza como armas principalmente los misiles y lasers de largo alcance, por lo que debemos mantenernos siempre en movimiento. Suele usar los desniveles del terreno para protegerse y por sobre todo los lagos para no recalentarse y poder disparar con facilidad. Su corta altura tiene como pro que nos deja la cabina a nuestro alcance, pero al mismo tiempo al sumergirse en agua se nos hace muy difícil dispararle con precisión.

Pero nuestro principal enemigo en esta etapa serán sin duda los





Uziels, que con tan solo 50T les seguiremos temiendo aun en el final del juego. El motivo de esto es que lleva entre sus armas dos temibles PPC's, que nos sacudirán y pondrán en rojo cada vez que nos peguen, nos arrebatarán brazos, piernas, torsos e incluso cabeza. Vengan acompañados de cualquier otro mech, es prioridad destruirlos antes que a ningún otro, cualquiera sea su peso, pues entre su clase no hay ninguno que sea más peligroso, y si bien comparado con los más pesados su armamento es inferior, es mucho más rápido destruirlos.

Al mismo tiempo que cruzamos fuego con estos mechs, también nos toparemos con el modelo de ShadowCat enemigo, equipado con jump-jets. La táctica que suelen seguir es la de correr, ocultarse detrás de alguna loma, saltar y dispararnos, lo que nos complica bastante el acabar con ellos. Por suerte su armamento no es muy pesado y, como mech del Clan, tiene el torso expuesto, así que conviene apuntarle a ese sector para demostrarle a la computadora que aunque nos copie el mech no es rival para nosotros.

Luego, a medida que avancemos en el juego, los seguiremos viendo (principalmente a los Cougars y a los Uziels) pero se irán entremezclando con otros cada vez más pesados, como los Vultures, Catapults, Lokis, MadCats y demás de clase Heavy, que nos presentarán sus Autocannons y LBX, o nos sacudirán con el nuevo modelo de PPC y nubes y nubes de misiles de largo y mediano alcance.

Los Bushwackers y Argus son los modelos a dejar para el final del combate, dado que son prácticamente inofensivos; por el contrario los Vultures, camuflados entre los más livianos de los mech de clase heavy, intentan engañarnos bajo esta consigna y acá es cuando advertimos también el destruirlos rápido, dado que poseen buena velocidad -aunque no excesiva- y utilizan muy bien los misiles de largo alcance, complementados con Large Lasers. Suelen moverse defensivamente, sacan distancia, apuntan con facilidad y disparan con rapidez. Lo más lógico contra ellos es estar siempre en movimiento para que no puedan fijarnos y devolverle el fuego utilizando también largo alcance, pero en nuestro caso con un armamento más pesado y preciso como un Gauss, pues los misiles que suele utilizar la computadora requieren tener al mech enemigo en la mira un tiempo demasiado largo. Muy sobre el mismo estilo encontramos a los Catapults, que utilizan prácticamente todos sus slots en misiles. Son muy lentos para su peso, sobre todo si los comparamos con los Vultures o nuestro ShadowCat, pero a su vez, tienen mucho más blindaje. No poseen brazos -tienen a cambio dos lanzaderas en donde llevan casi todo su armamento- lo que les deja el torso por completo al descubierto, aun cuando lo ataquemos por el flanco. Es vital utilizar al máximo contra ellos esta ventaja y destruirlos en pocos tiros.

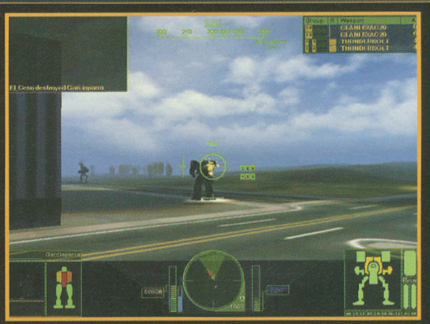
Características principales del ShadowCat

Su torso gira casi por completo, lo que implica que si queremos disparar y huir, no necesitamos ir marcha atrás y disminuir nuestra velocidad, sino que tan sólo debemos girar nuestro cuerpo y dejar enfiladas las piernas en la dirección en que queremos correr.

Es rápido y estable, lo cual nos permite hacer círculos alrededor del mech enemigo, útil para que no pueda fijarnos en la mira, y al mismo tiempo para apuntarle con facilidad a corta distancia, mientras nos acostumbramos a las armas.

Es versátil, podemos usar todo tipo de armas, sin descuidar el blindaje y su velocidad. Puede llevar cualquier accesorio, aunque no es recomendable gastar espacio en jump-jets, dado que sus piernas son uno de sus puntos débiles, y al saltar quedan muy expuestas.

Como todo mech, tiene slots para armas en el torso, pero pocos, y sí más en los brazos (y el principal), lo que nos lleva a aumentar blindaje en estos últimos para no perderlos y de esta manera no disminuir el poder de fuego.







Una secuencia que indica claramente el poder de fuego de nuestro Mech. El atlas no tenia oportunidad.

El cambio de Mech

Comienza ahora la ola heavy entre los heavys. Ya a mitad del juego, cuando nos empiezan a doler demasiado los disparos y pen-



Aquí vemos como equipar nuestro Mauler.

samos que nuestro ShadowCat no va a poder aguantar más, llega hasta nuestros hangares un hermoso y flamante Mauler, que nos acompañará hasta la última misión justo para hacer frente a los Thanatos y las duplas asesinas de Thors y Lokis y MadCats y NovaCats.

Ahora sí, dejamos de lado nuestros lasersitos y misilitos, nuestro -hasta ese entonces temible- PPC o Gauss, y cambiamos por completo la táctica; ya no más largo alcance, lo nuestro ahora es la destrucción total cuerpo a cuerpo. Usaremos tan sólo la mitad de los slots de armamento que nos brinda, pero eso no significa que no tengamos poder de fuego... No, señor, le pondremos los LBX que hayamos ganado hasta el momento y cuanto mayor calibre mejor. Cuando tengamos el Thunderbolt, cartón completo. Cada vez que peguemos



dos disparos certeros, adiós mech enemigo, no importa cuál sea. Estas son las armas más destructivas del juego y hacen un conjunto perfecto. El único inconveniente es la falta de práctica que llevaremos a cuestas al comienzo, pues el disparo no es instantáneo y debemos muchas veces calcular una pequeña trayectoria que dominaremos ya para finales del juego.

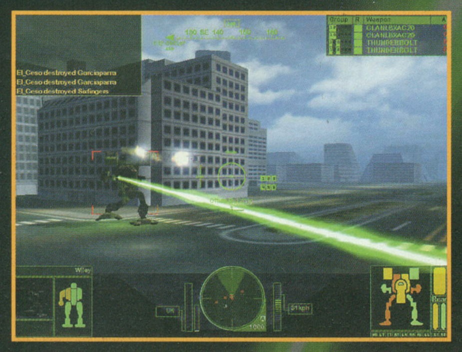
Pero volvamos entonces a esta última oleada heavy encabezada por los Thanatos, rápidos, con un gran blindaje, y equipados con jump-jets que utilizan -aunque contadas veces- para ganar altura y disparar sobre nosotros a nuestra cabeza y, de paso, ganar nuestras espaldas. Sufriremos el asedio constante de sus pulse lasers mientras cada seis segundos nos destrozarán con sus LBX ubicados en sus brazos derechos. Esto nos lleva a optar por seguir una táctica simple, desarmarlos. Arrancarles ese cañón implica dejarlos tan peligrosos como el patito que nada en el lago. Junto con el Thanatos vamos a encontrarnos a una dupla clásica: el Thor y el Loki, el Loki y el Thor. Igual que en los demás juegos del universo BattleTech, estos dos mechs siempre andan juntos. Tienen un armamento liviano y suelen mantener una distancia media, poseen un buen blindaje y velocidad acorde a su peso. Parecen inofensivos, pero también son sumamente peligrosos; ambos tienen un poder de fuego enorme y constante que con el tiempo va desgastando nuestro blindaje, dejándonos al borde de la muerte con algún mech que posea en sus slots una Gauss o PPC... Como un

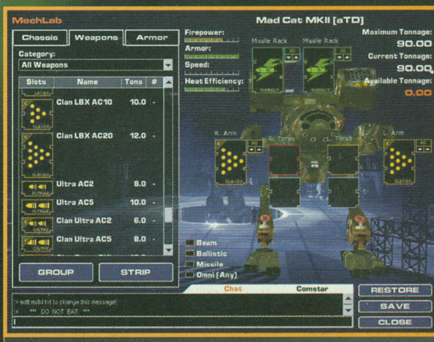
Sacando ventajas del Multiplayer

Los datos más importantes a tener en cuenta a la hora de jugar en multiplayer son:
No debemos desperdiciar peso en municiones extras, una tonelada puede ser la diferencia entre un arma mejor o peor.
Tampoco es útil aumentar la velocidad, es mejor usar el espacio en blindaje o armas.
No es aconsejable usar lasers, recalientan demasiado, dado que estaremos disparando todo el tiempo, y nos hace perder espacio en Heat Sinks.
Los misiles de largo y mediano alcance son prácticamente inútiles contra adversarios humanos que se mueven constantemente.
El blindaje de la cabeza es innecesario. Podemos obviar su utilización y usarlo en torso o brazos.
Es bueno desorientar al adversario dejando un brazo inútil como carnada. No ponerle ni armas ni blindaje y dejar que piense que al arrancarlo nos dejó con menor poder de fuego, y en realidad no logró nada.
Usar Jump-jets si manejamos un MKII nos da la ventaja en espacios abiertos, para llegar más fácil a la cabina enemiga y, en lugares con desniveles, para ocultarnos detrás de lomas y recargar el arma.
La mejor arma sigue siendo el LBX20, es potente, muy rápida y no recalienta. ¡No puede faltar en ningún mech!
Cuando jugamos a distancia con el Gauss Riffle, enseguida luego de disparar debemos ocultarnos detrás de un desnivel y apagar nuestro mech para que no nos encuentren en el radar mientras no podamos disparar.
Los puntos que ganamos por daños no se comparan con los que obtenemos al destruir un mech. Si vemos una pelea de la cual no estamos participando, entremos sin dudarlo e intentemos destruir al enemigo más dañado antes que el otro lo haga.

Características principales del Mauler

Es muy versátil en cuanto a las armas que puede llevar. Usando dos LBX y un Thunderbolt su poder de fuego es insuperable. Podemos subir al máximo su blindaje sin descuidar el armamento. Es ideal para el combate de corto alcance, pues su torso está muy protegido, y es casi imposible que nos peguen en la cabeza. No usamos armamento en los brazos, por lo que perder un arma es muy complicado, incluso podemos descuidar el blindaje en esa zona para poner más municiones o aumentar la velocidad. Por el contrario, es bastante lento y su ángulo de giro es bastante cerrado, lo que vuelve bastante incómodo el maniobrar apuntando, ya sea en espacios abiertos o cerrados.





El MadCat MKII equipado para jugar en multiplayer.



NovaCat, otro que inspira terror. Es lento, pero masacra todo lo que se le cruza por su camino gracias a sus imponentes ErPPC's y Large Lasers. Utiliza siempre larga distancia (tiene un muy buen rango de tiro) por lo que debemos estar atentos y aprovechar el momento en que se acerque. Es primordial atacarlo de entrada por lo que, si no se acerca, lo tendremos que ir a buscar, buscando alguno de sus flancos y haciendo giros a su alrededor. No debemos cruzarnos nunca delante de él y debemos evitar que dispare. Por suerte para nosotros, recalienta demasiado y muchas veces lo veremos apagado, debemos aprovechar al máximo estos momentos para destruirlo. El otro cat heavy es el MadCat, que en su versión normal no nos causará muchos problemas, pues si bien tiene un gran blindaje y es sumamente rápido, su poder de fuego deja mucho que desear. Debemos dejarlo siempre para el final.

Por último, ya al final del juego, vamos a encontrarnos con algunos Assault Mechs inofensivos como nuestro Mauler manejado por la computadora (no tiene casi nada de blindaje, es lento y el armamento que usa apesta) y un mísero Daishi de cien toneladas, y léase "un" porque sólo nos enfrentamos con uno en todo el juego, más el del duelo final (que muere aplastado como sapo al cruzar la ruta). Lógicamente, están los que nos van a complicar la tarea, como los Awesomes, Atlas y MadCats MKII. Uno más temible que el otro. Los primeros cuentan entre sus armas con tres PPC's (si, leyeron bien, tres), son rápidos y tienen blindaje a más no poder. Como contra a tanto armamento, recalientan cada dos por tres, así que igual que con los NovaCats, aprovechemos los momentos en que están apagados. Los Atlas, por el contrario, son exageradamente lentos,



Las armas más comunes. Ventajas y desventajas

Balísticas: Principalmente dos, los Gauss y los LBX.
Gauss Riffle: Tiene la ventaja de que es útil para cualquier distancia, no recalienta, es instantáneo y muy potente, además de sacudir al enemigo y no dejarle apuntar. Tiene la gran desventaja de que el tiempo de carga es bastante alto.
LBX: Excelentes para el combate a corta distancia. Son rápidos en todo sentido, no recalientan y hacen un daño extremadamente alto.
Lasers: los Large lasers y los PPC se destacan, y tienen las mismas ventajas y desventajas.
LgLas y PPC: El disparo es instantáneo, hacen mucho daño y no son municiones, por lo que jamás nos quedaremos sin balas. Al mismo tiempo, tardan mucho en cargar y recalientan demasiado.
Misilísticas: Los más comunes son los LRM, SSRM y el Thunderbolt.
LRM: Utiles cuando usamos mechs rápidos que pueden tomar distancia. Tienen como ventaja el gran daño que hacen, la sacudida que le dan al enemigo y que una vez que los fijamos en la mira ya no les podemos errar. El problema también es éste: es muy complicado apuntarles.
SSRM: Ideales para cuando nos sobra espacio. Son fáciles de usar, pesan poco, hace un daño interesante, sacuden al enemigo y no lo dejan apuntar. El corto rango de alcance es su mayor desventaja.
Thunderbolt: Devastador. Es la palabra ideal para este misil. Recarga rápido, pero también recalienta bastante. Su mayor inconveniente es que, más allá de que tiene un gran alcance, a distancia es muy complicado acertarle. Se complementa de forma ideal con los LBX en combates cercanos.













pero también tienen sus lindos PPC's, un Gauss, misiles, varios lasers de disparo rápido y blindaje pesado. Por lo general protegen un área, así que podemos tomarlos por sorpresa y atacarlos antes que nos detecten. Por último, nuestra mayor pesadilla... es rápido, usa bien los jump-jets, misiles de largo alcance y... ¡tiene dos Gauss Riffles! Apenas vean un MadCat MKII dispárenle todo lo que tengan, es la prioridad número uno. No importa el mech de al lado, debemos dar la orden a nuestros lancemates para que lo ataquen enseguida y rogar porque no nos dispare a nosotros. Si queremos jugar a ser héroes y enfrentarlo, debemos asegurar los disparos y pegarle en el centro del torso. No tiene sentido intentar quitarle armas pues tiene demasiadas, ni podemos huir, es más rápido que nosotros. Lo mejor es buscar su flanco y dispararle de perfil a la cabina que asoma, pues si lo atacamos de frente no tenemos chance de sobrevivir al cruce de fuego. ¡Bien! Ahora ya saben cómo atacar y defenderse de los mechs más importantes. ¡Su hermana y la memoria de su padre los necesitan! La venganza está cerca, se puede sentir...

Movimientos y conocimientos básicos

Es de vital importancia conocer el escenario antes de entrar en acción. Si es abierto y sin desniveles, lo más conveniente es usar armas de largo alcance, como Gauss y LRM, y que nuestro mech sea realmente veloz; en caso contrario, que tenga un buen ángulo de giro, para no perder velocidad al ir marcha atrás. Si el decorado no es plano o tiene edificaciones, las armas de largo alcance pierden utilidad y la velocidad deja de ser vital. Es más importante usar ese peso en armas potentes y mayor blindaje.

Siguiendo con el escenario, debemos tener cuidado con el calentamiento de nuestro mech. Si jugamos en un desierto, no debemos usar lasers; por el contrario, si el decorado es de baja temperatura, una buena opción es elegir PPC's, que son más livianos que otras armas. Si jugamos en un terreno con agua, también podemos aprovechar esto como refrigerante y no calentar. Los Lg Lasers también son una buena opción.

Debemos intentar no quedar por debajo de los mechs enemigos en caso de que haya desniveles en el terreno, pues expondríamos demasiado nuestra cabina y el torso. A su vez, si tenemos la posibilidad de usar jump-jets, es útil saltar por sobre nuestro enemigo para ganar su espalda o aprovechar para apuntarle a la cabeza cuando estamos sobre él.

Hablando de movimientos, si optamos por no llevar armas en un brazo, debemos tener la precaución de cubrirnos con ese flanco y girar alrededor del mech enemigo siguiendo esa dirección. Muchas veces es muy útil utilizar un brazo como escudo, sin miedo a perder un arma.

En caso de necesitar toneladas para poner un arma, lo más recomendable es sacrificar parte de la velocidad y del blindaje de las piernas, pero nunca del torso.

ACCION / ARCADES

Motocross Mania

Cambien el nombre de su profile a alguno de los siguientes nombres para activar su correspondiente función. Luego podrán volver a poner el nombre original.

Beef Cake
Todas las pistas
Mad Dog
Todos los stunts
Uncle Bill
Dinero Extra
Vera Champ
Avanzar siempre en championship



Frogger 2: Swampy's Revenge

Secretos en los niveles
Recolecten todas las monedas de oro en un nivel para habilitar el secret de ese nivel.
Códigos
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado [Ctrl] y usen alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

Selección de nivel
[Arriba], [Abajo], [Izquierda], [Derecha](3), [Abajo], [Izquierda]
Saltar de nivel
[Derecha], [Izquierda], [Arriba](3), [Derecha], [Izquierda](2)
Vidas infinitas
[Abajo](2), [Arriba], [Abajo], [Derecha], [Abajo], [Arriba](2)
Todos los extra y niveles bonus
[Derecha], [Arriba](2), [Abajo], [Derecha], [Abajo], [Derecha]
Todos los personajes
[Izquierda], [Derecha], [Izquierda](3), [Arriba], [Izquierda](2)
Invencibilidad temporaria
[Izquierda](2), [Arriba], [Izquierda], [Abajo], [Derecha](3)
Convertir monedas en Mad Garibs
[Derecha], [Izquierda], [Derecha], [Izquierda], [Arriba](2), [Izquierda], [Derecha]

Sacrifice

Durante el juego, presionen [Ctrl] + [Shift] + ~. Un texto verde aparecerá en pantalla. Escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función. Nota: Hay un espacio entre "@" y lo que sigue del código.

Invencibilidad para el mago
@ yourbulletscannotharmme
Toda la energía
@ bythepowerofgrayskull
Todo el mana
@ ihavethepower
32 almas
@ dontfearthereaper
Los "Wizards" pueden recolectar espíritus rojos
@ castratetheheathens
Resetear los tiempos de los hechizos
@ timeisonmyside
Nivel 9 con todos los hechizos y criaturas en un juego multiplayer local
@ ragebuilding
Wizard obtiene el tipo de hechizo
@ gimmegimmegimme [Nombre del hechizo]
Crear monstruo sin usar almas
@ alliwantforxmasisa [nombre del monstruo]
Crear 4 monstruos sin usar almas
@ aplethoraof [nombre del monstruo]

Timeline

Durante el juego, presionen ~ para ver la consola en la esquina superior izquierda de la pantalla. Escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función:

Modo Dios [Nota]
god

Nota: Este código tendrán que ingresarlo al comienzo de cada nivel.

SIMULADORES

F1 2000

Coches más rápidos
Usen "Damon Hill" como nombre de piloto.
Coche más rápido para Hakkinen
En el menú principal escriban "hakkinen is the best".

MechWarrior 4: Vengeance

Durante el juego, mantengan apretado [Ctrl] + [Alt] + [Shift] y escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función.

iy	invencible
uo	Munición infinita
hf	Sensor de calor desactivado
ib	Destruye los mechs enemigos
ml	Saltar de misión

Battle of Britain

sea hawk	Más vida
fastfire	Fuego rápido
byby	Misiles Homing
firefest	Lanzallamas de gran alcance
aaa	Torretas Aire - Aire

AVENTURAS/RPG

Kingdom Under Fire

Durante el juego, presionen [Enter], luego escriban "~makemyday" para activar el modo de trucos. Luego presionen [Enter] y escriban alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función.

Nota: Reemplacen ~ con [Period] cuando jueguen en modo RPG. Adicionalmente, agreguen "#9#9" luego de cada código para usarlos en la demo, Ej.:"~makemyday#9#9" y "~hastalavista#9#9".

500.000 adicionales de cada recurso
~baegopa
Todos los edificios destruidos
~hastalavista
Construcción rápida
~simsimhae
Regeneración rápida de mana
~knowledgeispower
Energía completa
~godblessu
Mana completo
~amosbemerciful
Mapa completo
~dayspring

PUZZLES/INGENIO

Sheep

Presionen ESC para ir al menú principal y tipeen alguna de las palabras que se detallan debajo para activar los trucos. Si lo hicieron bien, el menú desaparecerá (versiones diferentes a la de USA) y se activará el cheat. Tipeen despacio para asegurarse que lo ingresaron correctamente.

Las ovejas crecen un 150% de su tamaño
FatSheep
Las ovejas se achican a la mitad de su tamaño
MiniSheep
Desactivar trucos
CancelCheats

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

¡Aquí Durgan nuevamente en los controles! Nuestro amigo Martín se tomó vacaciones y delegó en mí la suprema responsabilidad de elegir algunas cartas, corregirlas, contestarlas y sortear un juego entre todas las publicadas. Para ello, he seguido los siguientes pasos: seleccioné unas pocas entre muchas cartas y e-mails muy buenos (tuve que dejar muchísimos afuera, sniff), invertí una mañana completa de domingo para corregirlas y contestarlas, y finalmente tomé un dado de diez caras, de los que uso para decidir el destino de mi personaje de AD&D de los viernes, para hacer el sorteo.

He llegado a las siguientes conclusiones: las chicas se expresan muy bien y casi sin errores, pero los varones son una manada de simios que escriben aporreando el teclado con los puños. Esto demuestra, al menos a la ligera, que la mujer es intelectualmente superior al hombre. Maldición.

Bicho pelota con un solo ojo

Hola, gente:

Qué pregunta jodida de responder la del mejor juego del 2000. En mi caso me tomó varias horas porque juegos inolvidables hay muchos, pero elegir el mejor de todos es difícil. Primero dije Dune II, pero lo pensé nuevamente y dije Quake, pero lo volví a pensar y dije MechWarrior 3, pero nuevamente dudé y así pasaron por mi cabeza Street Rod, Monkey Island y muchos otros. Finalmente, recordé el susto al encontrarme en un pasillo con Cacademon (bicho pelota con un solo ojo); sí, mis amigos, estoy hablando del más grande de todos los juegos, DOOM, pero voy a cambiar de tema. Qué buena que está la nota escrita por Dark Eurídice (qué nombre jodido). Lo que me llama la atención es que una psicóloga use un apodo, no sé, siempre imaginé que los psicólogos no tenían la necesidad de ocultar su nombre, no sé, me parece raro. No puedo terminar mi carta sin hacerles un par de preguntas:

1) ¿Por qué puede ser que los juegos con el engine de Unreal y Unreal Tournament se me cuelgan (Celeron 400, 32 MB de RAM, 3dfx Voodoo Graphics, Windows 95 (sí, ya sé que es vieja) y demás chucherías?

2) ¿Por qué puede ser que Screamer 4x4 no me funcione (misma configuración) y en otra máquina con Windows 98 sí? Desde ya muchas gracias y me despido. Saludos a todos.

César

El Cacademon se llama Beholder, y están por todos lados, no sólo en Doom. Aparecieron según recuerdo en Eye of the Beholder (pero qué coincidencia) y también fueron vistos en Baldur´s Gate II. Estoy seguro que mi suegra es un Beholder. Contestando: 1) Esos juegos son demasiado para tu máquina; tenés poca RAM y el sistema operativo se ve obligado a utilizar el disco rígido como un depósito de memoria virtual. Escribir y leer datos desde el rígido es un proceso mucho más lento. Probá con los juegos viejos o, mientras ahorrás para una actualización completa de la máquina, defragmentá a menudo el disco para acelerar todo lo posible la lectura de datos. Si vas a actualizar, te recomiendo echarle una miradita a la nota "Máquina a boxes" del número 38.

Lo de Screamer 4x4 puede ser causado por lo mismo. Fijate si en el segundo equipo las especificaciones de memoria son idénticas. El sistema operativo no tiene nada que ver en este caso.

¡Actualízala, cuaateee!

Hola, mi nombre es Claudio y vivo en México desde agosto del 2000. Antes de venir a México viví en la Argentina durante 4 años y tengo que confesar que es un país muy hermoso y lo extraño.

A su revista la conozco desde fines del ´98 y desde entonces no dejé de comprarla. Acá en México hay revistas y todo, pero no es lo mismo, con mis respetos son una merda el 90% de todas. El motivo de esta carta/mail, o como deseen llamarlo, es que quiero pedirles un favor que me daria una alegría enorme. Que, por favor, actualicen su página para poder saber todo sobre lo que está sucediendo. Cada vez que veo que sale un juego nuevo que parece prometer mucho empiezo a dudar en comprarlo porque no sé su opinión profesional. Acá tengo un amigo que trabaja en una revista de las más conocidas de consolas, pero son consolas, no computadoras.

Bueno, aprovecho para mandar saludos a los que me brindaron una enorme satisfacción cada mes que compré la revista.

Claudio

P.D. Confío en una respuesta y espero que alguien de la Argentina venga para traerme la revista que tanto extraño. Mi mail es jacame19@hotmail.com.

Sin duda, Claudio no sabe que nuestra nueva página en Internet es Datafull.com y no la anterior, porque se fue antes de que empezáramos. Ya respondí a su mensaje, pero sería piola que algunos de ustedes le escriban, así el tipo no se siente tan solo, ¿qué les parece?

Tufillo a pescao

Hola, amigos de Xtreme, soy yo, el gil al que no le gustan los First Person Shooters. Quisiera responder y opinar sobre la nota de LA COSA VISCOSA escrita por Dark Eurídice en el número anterior (número 40). Para mí es muy normal que las mujeres se la pasen jugando a los juegos en primera persona y otros juegos; lo que pasa es que en esta sociedad no se puede imaginar a una mujer jugando a otra cosa que no sea un Pacman, Tetris, etcétera. Lo que me parece muy equivocado y de machista (¡no soy marica!). Y más, te diré que en los juegos donde hay mujeres como personajes, tienen como destino triunfar por:1) Las mujeres se sienten identificadas; 2) Los hombres aman a una mujer de un juego, sino preguntale al que hizo la nota de Giants y No One Lives Forever.

Y ahora, les vuelvo a preguntar a los amigos de Xtreme, ¿qué opinan de que no toda la gente (que tiene computadora) NO tiene suficiente pasta para pagar el multiplayer (lo que debe ser una maza)? Tengo un problema con el B-17, ¡NO PUEDO TIRAR LAS BOMBAS! ¡BUAAAAHH! Snif.

Che, para cuando la PREVIEW o REVIEW de NBA LIVE 2001. Fe de Erratas. En el número 39 pusieron, en la tapa, previews DOS VECES; en vez de poner previews y reviews. Pero hasta los mejores se equivocan en algo.

Adiós, amigos, y aguanten Los Irrompibles.

Calamar

Claro que sabemos que no todos tienen forma de armar una LAN para jugar, a veces ni siquiera una máquina decente con la que probar los últimos juegos. Pero mirá, si tenés una buena PC con modem, y aunque sea un amigo más en idénticas condiciones, te podés divertir. ¡Ya de a dos no es lo mismo que jugar solo! Te recomiendo prestar especial atención a lo que juegan Los Irrompibles. Detrás del humor que impregna la sección, lo que ellos explican es que ciertos títulos andan muy bien si son jugados por modem a través de Internet. Todas las acciones contadas por Los Irrompibles pueden ser vividas por cualquiera, porque realmente sucedieron mientras estaban jugando, repito, con sus modems y no en una LAN. Si no tenés máquina, podés ir a los locales de red, como Kimochi, BattleLAN Center, Cyberia.Net, etc. y por unos pocos pesos pasarla en grande y hacer amigos. Mirá sus anuncios en la revista.

Pusimos dos veces "Previews" en la tapa de XPC 39, es verdad. ¡Descubriste el secreto y te ganaste un premio! Queríamos ver si nuestros lectores están atentos. Pasá a retirar el premio por la tiendita marrón, al oeste del segundo charco, pasando el acantilado, Nepal.

Yo en la Play apoyo el gabinete

Qué tal, gente de Xtreme PC. Este mes no quiero contarles ninguna anécdota, ni criticar o alabar juego alguno, quisiera dar mi punto de vista sobre un tema que a mi gusto se está volviendo un tanto pesado.

Me estoy refiriendo a la confrontación, que últimamente se está haciendo más y más notoria en este correo, entre consolas y PC. Sin ánimo de ofender a nadie, siento que esta rivalidad es un tanto ridícula. En mi caso particular jamás compraría una consola de videojuegos, pero no porque piense que sus juegos son malos, o porque tienen malos gráficos o, como en alguna oportunidad afirmó un trasnochado, que la PC es para juegos "de verdad", sino, sencillamente, porque para mí, mi PC no es sólo mi salón de videojuegos, también es mi agenda, mi máquina de escribir, mi equipo de música, mi álbum de fotos y tantas otras cosas más que no pueden hacerse en una consola.

...Insisto en no querer ofender a nadie, pero gastar la suma de dinero que hoy por hoy cuesta una PC poderosa tan sólo para jugar, porque los gráficos se ven más bonitos, no es muy lógico.

Por otra parte, es muy común encontrar opiniones muy ácidas (de parte de los usuarios de PC), hacia los juegos de consolas... ¿pero se han puesto a analizar lo relativos que son estos comentarios? ¿Realmente creen que alguien gastaría plata en una consola si ésta no le brindara diversión?

Podemos calificar los juegos de mil maneras, por sus gráficos, su música, originalidad, etc., etc., pero que el juego termine gustando y entreteniendo depende al final de quien lo use. Por más que critiquen hasta el final de los días a las consolas, los usuarios de éstas seguirán defendiéndolas; entonces me pregunto, ¿qué sentido tiene todo esto? Si sos usuario de PC y pensás que los juegos de éstas son mejores, me alegro por vos, pero no usemos este espacio para generar una guerra entre usuarios de un sistema u otro.

Para dejar en claro lo relativos que son los comentarios de una u otra parte, fíjense solamente la diferencia de opiniones que se generan entre usuarios de PC: ¿Quake III o Unreal Tournament? Yo prefiero Unreal, y otros se quedan con Quake. ¿Alguien tiene la razón? ¿O cada uno tiene su verdad? Es cuestión de gustos y nada más. Por eso les digo, amigos, disfrutemos de nuestras PC y dejemos a los demás disfrutar de sus consolas , esta confrontación es absurda e innecesaria.

Bueno, gente, ésta es mi verdad, con la cual pueden coincidir o disentir, pero es lo que pienso y eso nadie lo puede cambiar. Los saludo a todos, gente de Xtreme PC, sigan para adelante que cada día la revista sale mejor. :)

Luis
wishmaster@ciudad.com.ar

Gracias, Luis. Como ya dije alguna vez, cuando un juego es bueno, lo es sin importar para qué plataforma fue hecho. Este mes en la edición 26 de Next Level entregamos los premios anuales a los mejores títulos de consolas, donde figuran clásicos impresionantes como Vagrant Story (PlayStation) y Shenmue (Dreamcast), y muchos otros que son, simplemente, alucinantes. No son mejores que los de PC, son sólo diferentes. La cosa pasa por otros aspectos de uno y otro mundo: con la PC se pueden hacer muchas más cosas que jugar, con las consolas no, pero son más baratas. Unas usan un monitor, las otras un televisor. En las PC se puede generalmente salvar la partida en cualquier lugar para retomarla después, en las consolas sólo se puede grabar cuando te dejan, obligándote a repetir partes del juego... aunque eso agrega tensión. En fin. ¡El tema da para mucho! ¡Que viva la guerra!

Ochentero viejo

Gente de Xtreme PC:

Me llamo Diego y vivo en Lomas de Zamora, compro su revista desde el número 12 con Manny en la tapa y los quería felicitar por todo lo que lograron hasta el momento. Lo que más me gusta de la revista es la sección de Los Irrompibles y quiero mandarles un saludo a Inodorelli, Moki y a Rolo.

Pero la principal causa por la que les escribo es por mi pasión por todos los juegos, y en especial las aventuras gráficas. Mis favoritos son la saga entera de Monkey Island y Grim Fandango, entre otros, pero estos dos a mi gusto son de los juegos en serio, que te hacen emocionar, sentir como que vos sos el personaje y te hacen alegrar o deprimir depende de lo que pase en la historia. De esos juegos hay muy pocos, pero cuando uno los encuentra vale la pena todo lo que los buscó. Hasta el punto de estar todo el día pensando cómo podemos destrabarnos de ese punto en el que no sabemos qué hacer, o tener que pedirle a un amigo que se lleve la Xtreme PC con las soluciones de ese juego por si las ganas de avanzar son más fuertes que las de terminarlo solos, nosotros y Guybrush, o Manny.

También me gustan todo tipo de juegos, TODO TIPO, desde el genial (y difícil) Hidden and Dangerous hasta algún simulador de aviones, me gusta cualquier juego con una historia atrapante, con gráficos espectaculares o sólo que tenga más de 80% en el puntaje de Xtreme PC.

Bueno, me despido y quería felicitar a Santiago por el esfuerzo que hace en El Lado Bizarro y porque sus notas me encantan.

Dieguito, probá también los de 60% para arriba, porque aunque no sean absolutamente brillantes y tengan algún que otro error de diseño, igual son buenos juegos que, en muchos casos y si son de tus géneros preferidos, te pueden gustar tanto o más que uno de 80%.

Los pecados de Eva

Hola, amigos de Xtreme PC, ¿cómo dicen que les va?

Mi nombre es Eva, y el motivo de mi carta es principalmente emitir un par de opiniones acerca de la nota publicada por mi camarada Dark Eurídice.

Si bien es cierto que no somos muchas las mujeres que pasamos horas pasmadas frente a una pantalla, tampoco resulta que las que lo hacen son seres únicos en extinción ni nada por el estilo. Es cierto que desde mi tierna adolescencia, mientras yo pasaba horas tratando de desentrañar los misterios de Monkey Island 1, la mayoría de mis amigas estaban probándose los primeros lápices de labios mientras escuchaban a Madonna y Jazymel (¿se acuerdan?), y si por casualidad a alguna le interesaban los

juegos era porque (sí, es verdad, aunque suene a generalizar) su única diversión eran el Pacman y el Tetris, juegos a los que me dediqué 10 minutos y abandoné para siempre.

Pero en mi opinión, no es ninguna extrañeza que a una chica le gusten los FPS, y no porque queramos emular a los varones, o meternos en un mundo que hasta hace tiempo estaba dominado por ellos, tratando de demostrar la supremacía femenina cual Eva Peron, sino porque nos apasionan tanto como a ellos, nos gusta destrozar enemigos, descargar la bronca que la vida diaria nos hace acumular, y como no podemos vengarnos del jefe o de un maleducado colectivero, lo hacemos en la compu con un sano pasatiempo que deja a todos contentos y sin heridas de consideración (al menos los que viven en el mundo real).

Soy una gran fanática de las aventuras gráficas, pero debo confesar que he pasado muchas horas hipnotizada con Kingpin (juego excelente al que quizás le han dado poca bolilla, ya que no hubo secuela, ni nada por el estilo), y debo admitir que más de una vez he usado el modo Inmortal por el simple hecho de salir con una ametralladora a disparar a diestra y siniestra derribando delincuentes varios. ¿Me hace eso una chica especial? ¿Acaso todas somos rubias modelos, que nos dedicamos a hablar por teléfono mientras nos limamos las uñas todo el día? ¡No! Al contrario, hay más chicas diferentes que iguales a María Vázquez, ¿o me equivoco?

Así también he pasado madrugadas estupidizada con The Sims, que para mí es el mejor juego del 2000, y no porque quería transferir en mi protagonista femenina mis sueños irrealizados de tener un marido y un hijito, que según Dark es el sueño de toda mujer (otra vez tipificando a la gente), como también tener dinero, amantes e histeriqueo al por mayor, ya que son los consabidos prejuicios que meten a todo el mundo en la misma bolsa. Me gusta Los Sims porque es un juego muy completo en el que se tuvieron en cuenta todos los detalles, y además de poder formar perfectas familias funcionales (aunque todos seguro hemos probado formar pequeñas familias gay) también, seamos sinceros, se puede ejercer ese lado perverso que todos tenemos, por lo cual he llegado a matar a mi pobre Sim de hambre, ahogado en una piscina, o, pobrecito, quemado en un incendio, y ¿saben qué es lo más lindo de todo? ¡Que no son reales! Entonces los podés volver a crear y eso es lo más divertido (aunque a veces uno se encariña, snif, pobre Roberto). Y no hay que ser precisamente mujer para disfrutarlo, porque sé que a muchos chicos les gusta, y se nota en las cartas que llegaron al correo de la revista.

Esta chica al parecer quería desmitificar las diferencias entre hombres y mujeres, pero a su vez sólo hizo que se notaran más, no todas las chicas somos según los standards, y ser diferente al standard no me hace para nada una chica sexy y misteriosa a la que le gustan los riesgos y las actividades varoniles, despertando a mi paso todo tipo de fantasías masculinas.

Bueno, muchachos, les mando un saludo muy grande, y está todo bien con Dark, nada más quería expresar mi opinión, ya que para eso la gloriosa Xtreme nos brinda este espacio.

¡Muchas gracias y sigan así!

Eva

A mí me parece que... no, nada. No tengo que opinar; esta es la sección de los lectores, así que opinen ustedes. Sólo les digo que las chicas que colaboran con la redacción, por ejemplo Erica y Malvina, se juegan todo si el juego es bueno, y encima son lindas y muy malvadas, como las de los juegos.

Dedos podridos

¡Hola, amigos de Xtreme PC!

Mi nombre es Ramiro Fregenal, tengo 14 años y soy un gran admirador de Xtreme PC y su par de consolas, obviamente hablo de Next Level. Esta última es mi preferida, pero a su hermana mayor la compro igual todos los meses, porque también me encanta. Dejo los halagos de lado para comentarles el problema que me ocurrió al instalar la demo de The Typing of the Dead. Luego de la instalación, al ejecutar el programa me aparece el siguiente mensaje: "Error: Not Support Language".

Quería ver si me podían proporcionar la solución, sea cambiándome el CD o diciéndome cómo arreglarlo. Desde ya muchísimas gracias. ¡Sigan así!

Ramiro Sebastián Fregenal

Ese error siempre ocurre cuando un juego está preparado para recibir entradas en determinado idioma y con una cierta distribución de teclado. La solución es cambiar temporalmente el lenguaje del teclado a "Inglés" a través de Panel de Control > Teclado y también en Configuración Regional. De todos modos, al tener un teclado en español, vas a tener dificultad con ciertas teclas específicas de nuestro idioma. Pero bueno... Cuando terminés de jugar la demo, volvé la configuración al estado anterior.

Deselected

Buenas, ¿cómo les va a toda la redacción de la archifamosísima Xtreme PC? Mi nombre es Martín y tengo 16 años, antes que todo quería felicitarlos, la verdad que el laburo que hacen es excelente y lo podemos comprobar en el producto final... la revista.

Bueno, básicamente el objetivo de mi e-mail es contestarle a un lector que hace dos números escribió a la revista... sí, a vos, Selected. Te digo tanto a vos como a todos los que están leyendo el mail que hace 10 años que juego tanto a juegos de computadora como a juegos de consolas. Te digo, porque los que me conocen saben de lo que estoy hablando, que estos últimos 6 años de mi vida le dediqué todo el tiempo del mundo, tanto a la compu como a mi querida Play, para jugar a todo lo que salga (bueh... casi todo...). Vi de todo, jugué a todo y la única conclusión a la que llegué es que el mundo de las consolas y el de la PC es totalmente distinto, pero que ninguno es mejor que otro. Nunca en mi vida voy a poder jugar en la PC con la jugabilidad que tengo en una consola. Juegos de fútbol... no me vengas a decir que FIFA es mejor que Winning Eleven porque no tenes ni idea de lo que es un juego de fútbol. Tampoco puedo moverme tan bien como lo hago en un juego de plataformas o un RPG en mi querida consola... Cada uno tiene lo suyo, nunca voy a poder jugar una aventura gráfica en una consola como lo hago en mi compu... Pero bueno, ése es el caso, no hay uno mejor que otro... pensá, vos a la PC la tenés que actualizar cada dos o tres años, una buena consola puede durar mucho... y los que juegan a ellas saben a lo que me refiero (¡hay veces que todavía agarro mi primer amor, mi Family Game y me entretengo por horas!).

Bueno, eso es todo, antes que nada, Selected, para hablar de algo tenés que saber de lo que estás hablando, con gusto si tenés ICQ chateamos al respecto (77009145), lo mismo va para todos los lectores y la redacción... Ahora sí, sin más que decir y con la mente tranquila me despido, un abrazo grande a toda la redacción y sigan haciendo lo que mejor hacen, ¡JUGAR Y CONTARNOS ACERCA DE ELLO! ¡Chau!

...Y si supieran todo lo que hacemos y jugamos, pero no les contamos. ¡Muhahaha!

Ojitos de ángel

¡Qué tal, amigos, aquí me tienen otra vez! Ya resignado a tener que comprar otra compu , ya que no he podido despegar a mi novia de la mía. Pero yo me lo busqué y tendré que hacerme cargo. Mientras junto los dinerillos necesarios, me dedico a hacer una investigación sobre el comportamiento de las mujeres frente a los juegos de PC y su relación con nosotros, los hombres.

El tema que me ocupa en esta oportunidad son los celos, sí señor, los celos; y no me estoy refiriendo a que dediquemos más tiempo a la compu que a ellas... No, no, el tema es qué opinan las señoritas cuando

nos dedicamos a controlar las aventuras de alguna femenina protagonista.

¿Celosas ellas de Lara o Julie?... por favor, de qué estamos hablando.

Pero la cuestión es que nunca les faltará algún comentario referido a qué parte de la pantalla es donde se fijan nuestros ojos, no sirve de nada explicarles que un juego en 3ª persona siempre se ve de atrás, ellas insistirán en que nos pasamos todo el tiempo mirándole el... ustedes saben qué, a la niña de turno.

Ni hablar de Heavy Metal, donde la sinvergüenza de Julie se exhibe todavía más impúdica y desprejuiciada.

Uno inútilmente argumenta e intenta explicar: "...lo compré porque está hecho con el engine de Quake III"; pero una rápida mirada de ellas a la portada del juego y todas nuestras posibles explicaciones se van al caño.

Argumentar, explicar, intentar convencer, tratar de justificar, no sirve de nada ... Entonces pasemos a la acción.

Hagámosle probar en carne propia las aventuras de Tomb Raider, F.A.K.K. 2, Drakkan y por qué no la violenta Konuko.

Pruébenlo y observarán curiosas y enigmáticas reacciones, que los dejarán entre perplejos y sorprendidos.

Si por casualidad Lara tuviera que sortear alguna antorcha o fogata (que bajo nuestro mando eludiría con gran habilidad), ¡sorpresa!, los huesos de la arqueóloga darán directo con el fuego, mientras un extraño y malicioso brillo ilumina los ojos de nuestras novias / esposas, a la vez que contemplan cómo las llamas acaban con la heroína.

Eso no es nada comparado con la perversa sonrisa con la cual observan cómo Lara se retuerce bajo el agua al consumirse su oxígeno.

Con F.A.K.K.2, la cosa empeora. Bajo los mandos de una dama, con seguridad Julie terminará engullida por esas enormes plantas carnívoras o desafiará a la gravedad en cualquier risco, acantilado o torre en la que se encuentre -realmente les divierte hacerle sonar los huesos contra el suelo a cualquiera de estas aguerridas aventureras-; luego nos miran con sus ojitos de ángeles como diciéndonos: "uy, me resbalé..." (!)

Tal vez algún desprevenido podría pensar que tan sólo se trata de cierta torpeza a la hora de jugar, pero no, no se dejen engañar, ya que estas imprecisiones no se hacen presentes a la hora de volar en pedazos a cualquier incauto que se cruce ante ellas en una partida de Quake. Saque cada uno de ustedes sus propias conclusiones. ¿Son crueles? ¿Sádicas? ¿Vengativas, tal vez? ¿...O simplemente son mujeres?

Este relato trata de desentrañar tan sólo un poco la enigmática y compleja naturaleza de nuestras compañeras. ¿Celosas ellas? ¡Nooo, para nada! Pero les recomiendo que si tienen que compartir sus PCs con alguna de ellas, no se les ocurra colocar un wallpaper de Lara Croft ni nada por el estilo, por las dudas. ;)

Esto es todo, amigos, los saludo a todos, staff de Xtreme, lectores, y aprovecho estas líneas para mandarle un beso a mi novia Claudia, que es quien soporta mis locuras. :)

Suerte a todos.

Luis
elbufon@interlap.com.ar

Sí, todavía recuerdo la mirada sádica de mi ex novia cuando le daba martillazos a mi llavero del Tamagotchi, luego de ponerlo sobre mi cabeza.

Lista no oficial de XPC

Holas, ¿cómo están? ¿Todo bien? ¿Sus cosas bien? ¿La Revi bien? Jeje, ando gracioso hoy...

Bueno, mi nombre es Juan Martín "TiniSan" Gómez, tengo 14 años (pero en marzo cumplo 15, así que si me publican la carta, lo consideraré un regalo de cumpleaños, je). Esta carta es para "pasar un chivo", ya hubo un par acá en el Correo de Lectores, pero un tercero no le hace mal a nadie; resulta que hay una "Lista de Correo" de lectores de XPC (para suscribirse, vayan a www.groups.yahoo.com/group/xtremepc), y somos ya un grupo enorme de gente que estamos subscriptos (las edades van desde 13 a 30 y pico, y tenemos un canal de IRC (#xtremepc, servidor: irc.argentina.com) y además nos juntamos todos de vez en cuando y vamos a fraguear a Tamagotchi (eepa, ojalá me hagan descuento...). En este grupo se encuentran algunos que ustedes conocen de acá del correo, por ej: "ElDuende", "LeChuck", "Resorte", "ACC", "MMSL" (¿se acuerdan del gilún ese que apareció en Los Irrompibles?, el mismo), en fin, me olvido de varios, pero no importa, si se ofenden, mejor, ¡MUHA!

Bueno, si me publican la carta, seguro que me pongo como "agrandado" (por no decir insoportable) y empiezo a mandar mails a lo loco, así que ya tendrán noticias mías... muhahaha (hmmm... mucha Zona 3D, ¿no?). En fin...

Tini

PD: Ojala que Dark Eurídice se suscriba... así me explica la nota.

PD2: Jajajajajaj...Titanes en el ping...jajajajajajjajaja... muy buena... jajajaj.

Tini, los psicólogos tratan de explicar todo en términos de subconciencia. Pare entender la nota de Dark E., te recomiendo la lectura intensiva de "La interpretación de los sueños", de Sigmund Freud. Después de leerlo, te vas a dar cuenta de lo perverso que sos, y de lo loco que estaba el viejo. Ah, y no te olvides de repasar la biografía del Marqués de Sade, la "Historia de O" y "Memorias de una princesa rusa". De nada.

En cuanto a la lista de Xtreme, debo aclarar que no es una lista "oficial" de la revista. La lista tiene ciertas reglas de convivencia, porque son muchos miembros. Si se suscriben, por favor, recuerden no enviar archivos adjuntos de ninguna clase, hablar exclusivamente de temas relacionados con los juegos y no intercambiar mensajes privados o que no tengan sentido para los demás miembros de la lista. ¡Gracias!

Bueno, bueno. Llegamos sanos y salvos al final del correo. La verdad que este mes hubieron muchísimas cartas que me hubiera gustado incluir por uno u otro motivo. Gente de todo el país nos mandó saludos, y también desde el exterior (¡nos llegaron felicitaciones desde Australia!). Estamos muy contentos, pero también personalmente algo preocupado. ¿Por qué hay tantos argentinos en el exterior? ¿Qué hacen allá, que no vienen a ponerle el pecho al país? ¡Vuelvan, carajo!

El ganador del sorteo es Luis, por su carta "Ojitos de ángel". El destino te favoreció, viejo. Mi dado de diez caras es poderoso. Cuando vengas a retirar el premio por la redacción (o avisá si no vivís cerca, que te lo mandamos por correo) traé a Claudia, así la conocemos y le damos unos a abrazos.

Espero que durante este mes nos manden más cartas y e-mails contándonos qué les pareció la revista y qué piensan del mundo de los juegos. Traten de ser breves, así podemos poner la mayor cantidad posible de cartas.

Chau, hasta la próxima.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos. Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Paraguay 2452, 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom - Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. / **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más. / **NUMERO 16 (Feb. 99):** Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V - Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más. / **NUMERO 17 (Mar. 99):** Soluciones: Quest for Glory V: D. Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz / **NUMERO 18 (Abr. 99):** Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS / **NUMERO 19 (May. 99):** Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra. Parte) - Resident Evil 2 Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos:BTCD / **NUMERO 20 (Jun. 99):** Reviews: StarWars Episode I: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da. Parte) - Ring Trucos: SWEP1:TPM - South Park - Worms Armageddon / **NUMERO 21 (Jul. 99):** Reviews: Mechwarrior 3 - PCFutbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más! Soluciones: Black Dahlia Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need for Speed: High Stakes / **NUMERO 22 (Ago. 99):** Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW:Ep 1 La Amenaza Fantasma (1ra Parte) Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear II / **NUMERO 23 (Sep. 99):** Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II - Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / **NUMERO 24 (Oct. 99):** Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous (1ra. parte) - Everquest - Reviews: Shadowman - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver - ReVolt y mucho más! / **NUMERO 25 (Nov. 99):** Soluciones: Hidden & Dangerous (2da. parte) - Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Freespace II - Driver y mucho más! / **NUMERO 26 (Dic. 99):** Soluciones: Homeworld - Hidden & Dangerous (3ra. parte) - Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 y mucho más! / **NUMERO 27 (Ene. 2K):** Trucos: Siete páginas con más de 270 - Reviews: Quake III: Arena - Unreal Tournament - TR: The Last Revelation - SWAT 3 y mucho más! / **NUMERO 28 (Feb. 2K):** Soluciones: Indiana Jones y la Maquina Infernal (1ra Parte) - Cydonia - Reviews: Battlezone 2 - PC Fútbol 2000 - Grand Prix 500 - PC Atletismo 2000 y mucho más!

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 - Sacrifice - Soluciones: MDK2 - Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire - Independence War y más!

Agosto 2000 — NUMERO 34

Especial: Informe saga Monkey Island - Previews: Commandos 2 - Simsville Reviews: Diablo II - Deus Ex - Soluciones: Metal Fatigue y Deus Ex - Trucos: Deus Ex - Flying Heroes - Earth 2150 - Shogun: Total War

Septiembre 2000 — NUMERO 35



Especial: Reportaje exclusivo a los creadores del nuevo Alone in the Dark! Reviews: Grand Prix 3 - KISS Psycho Circus - H.M. FAKK 2 y mucho más! Soluciones: Icewind Dale Trucos: Star Trek DS9: The Fallen - H.M. FAKK 2

Octubre 2000 — NUMERO 36



Especial: Metal Gear Solid Previews: Quake III Team Arena, Mafia y más! Soluciones: Metal Gear Solid - Homeworld Cataclysm - Trucos: Kiss Psycho Circus - Klingon Honor Guard - Carmageddon TDR 2000

Noviembre 2000 — NUMERO 37



Especial: Commandos 2 Previews: Emperor Battle for Dune y más! Soluciones: 1ra Parte de Baldur's Gate II Shadows of Amn Trucos: Metal Gear Solid - Motocross Madness 2 - Crimson Skies - SimCity 3000 Unlimited

Diciembre 2000 — NUMERO 38

Previews: Return to Castle Wolfenstein - Fallout Reviews: Escape From Monkey Island - FIFA 2001 Sacrifice - Rune - Starship Troopers y más! Soluciones: Escape From Monkey Island y Baldur's Gate II

Enero 2001 — NUMERO 39



Previews: Majestic - Venom Mechcommander 2 Reviews: Hitman - American McGee's Alice - Tomb Raider Chronicles - Resident Evil 3 Nemesis - Project IGI y más! Soluciones: Guia completa de Hitman Codename 47

Febrero 2001 — NUMERO 40



Especial: Clive Barker's Undying - Previews: Hidden & Dangerous 2 - Battle Realms - Desperado - Reviews: Oni - CounterStrike Soluciones: Guia del Giants: Citizen Kabuto - Trucos: Giants - Army Men - NFS: Porshe 2000

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26, y del 33 en adelante).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

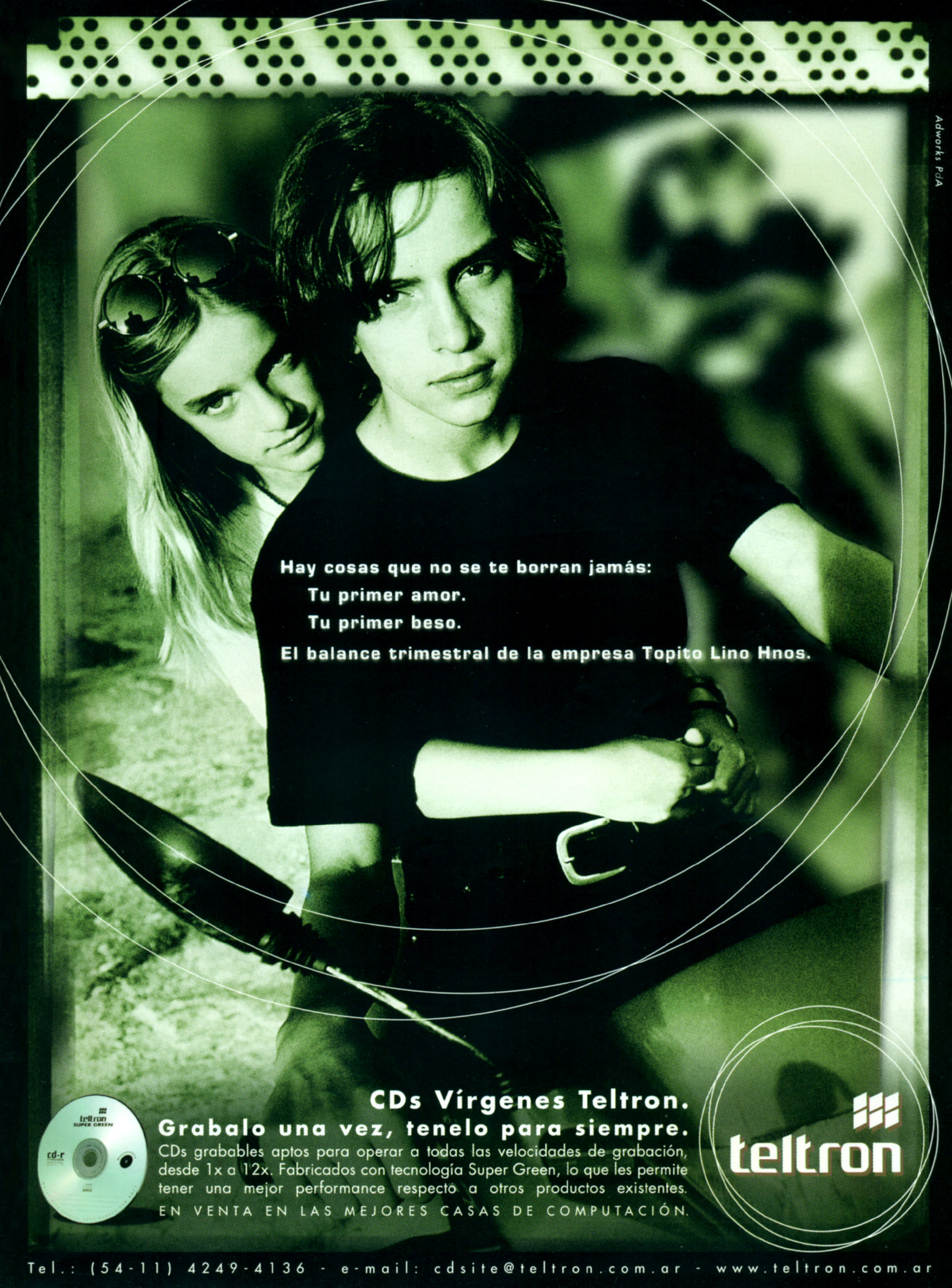
B Pedidos Contra Reembolso:

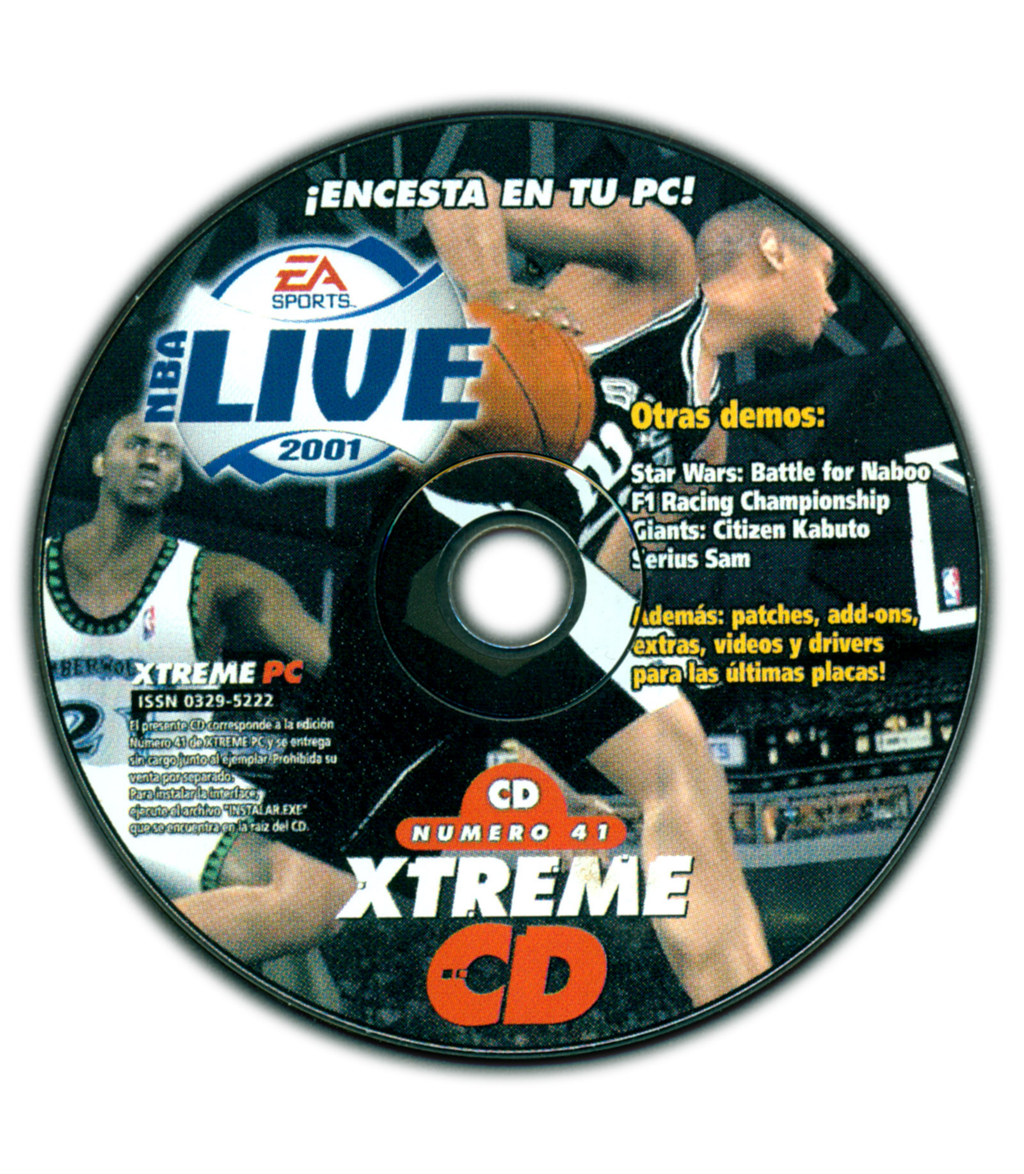
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)


Adworks PdA
Hay cosas que no se te borran jamás:
Tu primer amor.
Tu primer beso.
El balance trimestral de la empresa Topito Lino Hnos.
teltron
SUPER GREEN
cd-r
CDs Vírgenes Teltron.
Grabalo una vez, tenelo para siempre.
CDs grabables aptos para operar a todas las velocidades de grabación, desde 1x a 12x. Fabricados con tecnología Super Green, lo que les permite tener una mejor performance respecto a otros productos existentes.
EN VENTA EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACIÓN.
teltron
Tel.: (54-11) 4249-4136 - e-mail: cdsite@teltron.com.ar - www.teltron.com.ar


¡ENCESTA EN TU PC!
EA SPORTS
NBA LIVE 2001
Otras demos:
Star Wars: Battle for Naboo
F1 Racing Championship
Giants: Citizen Kabuto
Serius Sam
Además: patches, add-ons, extras, videos y drivers para las últimas placas!
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 41 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Para instalar la interface, ejecute el archivo "INSTALAR.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.
CD
NUMERO 41
XTREME CD